NAGRADNE IGRE! Sodelujte in si z nič truda prislužite TV kartico, računalniško igro in še kaj!

OKTOBER 2004 32 1150 SIT

PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

CD IZDAJA

POSPEŠITE VAŠ PC!

Za 0,0 SIT znatno izboljšajte delovanje glavnih delov sistema

VODIČI

- Izdelava prozornega ohišja
- Ustvarjanje 3D pokrajin
- Glasba preko interneta
- Namizno založništvo

35 OPISOV NAJNOVEJŠE STROJNE OPREME

The Sims 2
OPIS + POSTER

HALF-LIFE 2
PRVI OPIS!!!

Testi...
Mrežne kartice
Dražji fotoaparati
Prenosna grafika

NAJBOLJŠI OPISI
DAWN OF WAR

SUPERTEST
FOTO TISKALNIKI

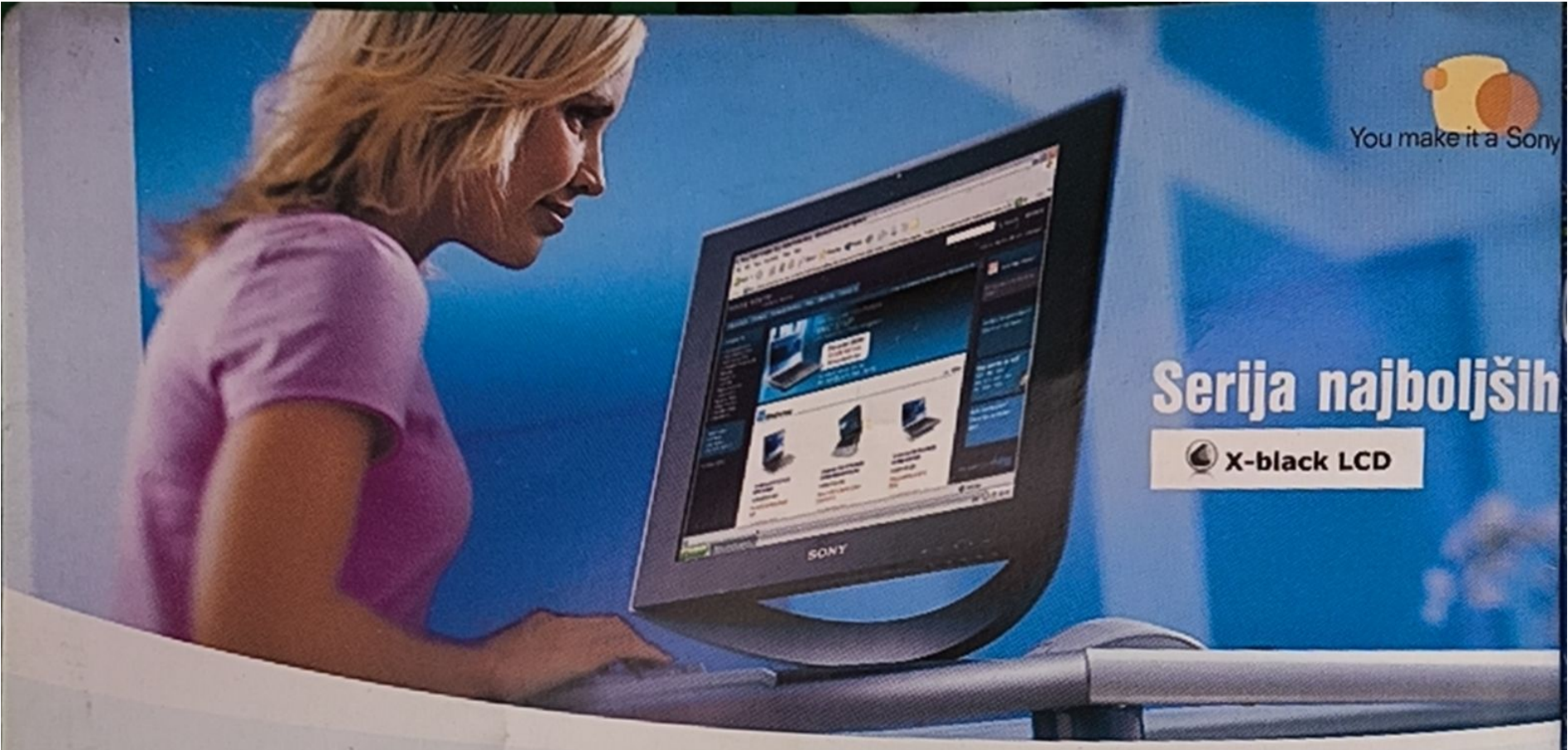
TRIKI HEKERJEV
ZAKAJ JIH NE DOBIJO?

Prijatelji na spletu
Spoznajte pravo klapo in se prepustite zabavi

ISSN 1580-8203
OKTOBER 2004 / 32 / 1150 SIT
9 771580 820005

NAJBOLJŠE DEMO IGRE, PROGRAMI IN DODATKI

CELOTNA PROGRAMA SERIF PAGEPLUS 6.0 IN VUE D'ESPRIT 3.1 >> CHEATBOOK DATABASE 2004 >> COMMAND CUBES >> NORMAN INTERNET CONTROL >> AD-AWARE SE >> MOZILLA FIREFOX >> ABILITY MAIL SERVER 2...



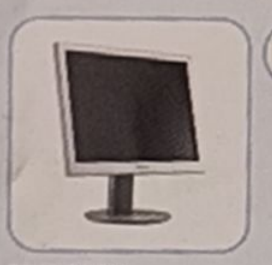
17"

SDM S73H

Pomlajena S serija s svojim slogom in vrhunsko dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 17"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: HD15
- TCO99 in TCO03, 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **109.990**,00 SIT



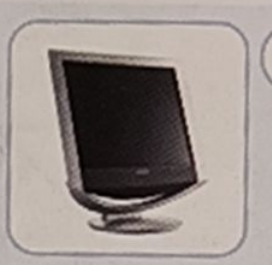
19"

SDM S93H

Pomlajena S serija s svojim slogom in vrhunsko dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 19"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 600:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 170°:170°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- TCO99 in TCO03, 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **149.990**,00 SIT



17"

SDM HX73S

HX73 vam zagotavljajo še več zadovoljstva zahtevajoč zvočnemu sistemu "SRS WOW Surround Sound system" in večji svetlosti ekrana. Ta model je vaša najboljša izbira glede na to ali ga uporabljate za čisto navadne računalniške naloge, postavljanje internet strani, igranje iger ali obdelavi in gledanju video posnetkov in fotografij.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 17"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 400 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: 2 x HD15 in DVI-D
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **129.990**,00 SIT

17"

SDM HS74PS X-black

Tehnologija X-black se ponaša z večjo svetlostjo in boljšim kontrastnim razmerjem. Žive barve in globoka črnina še posebej pridejo do izraza pri pregledovanju in urejanju digitalnih fotografij. Ljubitelji filmov na DVD ploščah in igralci iger bodo navdušeni nad odzivnim časom, ki je pri temu monitorju samo 16 ms. To zagotavlja ostro in jasno sliko tudi takrat, ko je na zaslonu največ akcije.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 17"
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetlost LCD panela 400 cd/m²
- odzivni čas 16 ms
- "ECO MODE" tehnologija - pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **154.990**,00 SIT

* Eco-Mode™ - precizna nastavitev monitorja z enim pritiskom na gumb. Tehnologija ni le ergonomična prikladnost, hkrati vam znižuje obratovalne stroške, ki se kaže v daljši življenjski dobi monitorja in varčevanju z energijo.

PLASMA PAKET PFM 42V1HTMB

Zaslon naredi izjemen vtis in na nezgrešljiv način prikaže vsako vizualno sporočilo, pa naj gre za namestitev v domačem okolju, kjer je zaslon del trajne avdio-video instalacije, ali za namestitev v podjetju, ki želi nadvse kakovosten izdelek.

Plasma paket vsebuje:
- Plasma Ekran PFM-42V1N
- Video Vhodna Enota BKM-V10
- Stenski Nosilec MB-42B ali Stojalo SU-42B

Nekaj tehničnih podatkov:
- Vidna površina - diagonala meri 42 palcev ali 1,068 m
- 1060 milijonov barv hkrati
- Velikost pike: 0,90 x 0,67 mm
- Ločljivost WVGA (852 x 480 pik)
- Kontrastno razmerje 1200:1
- Priključek HD-15
- Velikost zaslona: 920 x 518 mm

Cena z DDV-jem: **749.990**,00 SIT

PROJEKTOR VPL DS100

Novi Multiprojektor vam predstavlja odlično mobilnost in užitek v prezentaciji. S pritiskom na en gumb je projektor v trenutku pripravljen za projekcije, na vrsti ste samo še vi.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Svetilnost: 1200 ANSI Lumen
- Resolucija: 800x600 SVGA, max. XGA, 600 TV vrstic;
- Življenska doba žarnice min. 3000 ur
- Vhodni signali: HD15, VIDEO (composite, Y/C), Audio vhod,
- Oddaljenost od zaslona: 1.1m – 5.3m;
  Mere slike po diagonali: 1m – 3.8m;
- Keystone: Ročno ali Samodejno; Zagon: Samodejno
- Projekcija: z mize, iz ozadja, s stropa;
- Zoom, ostrenje: DA, ročno; Digitalni zoom: 4x; Zatrznitev slike; Projekcija 16:9; Vgrajen zvočnik; Teža: 2.8kg
- Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJ2), Mehka torbica, Monitor kabel, Napajalni kabel, Zračni filter

Cena z DDV-jem: **244.990**,00 SIT

DSC V1

5,0 megatočkovni Cyber-shot s 4x optičnim zoomom, Carl Zeiss Vario-Sonnar objektivom in naprednimi foto funkcijami.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Ločljivost slikovnega senzorja: 5,0 megatočk
- Optični/smart zoom 4x / 16x
- Objektiv Carl Zeiss Vario-Sonnar
- Night Framming / Hologram AF
- Možnost uporabe pretvorniških leč
- Baterija InfoLITHIUM in polnilec
- Priložena programska oprema in USB kabel
- Garancija 24 mesecev

Cena z DDV-jem: **114.990**,00 SIT

DSC P73

Odkrijte svet digitalnega fotografiranja s tem preprostim in učinkovitim 4.1-megatočkovnim Cyber-shotom s 3-kratnim optičnim zoomom, samodejnim pojavnim objektivom in močjo STAMINA.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Ločljivost slikovnega senzorja: 4.1 megatočk
- Optični/digitalni zoom: 3x / 8x
- Občutljivost ISO: samodejna, 100, 200, 400
- 14 bit Real Imaging Procesor
- Samodejni in ročni fokus
- USB 2.0 povezava (kabel priložen)
- LCD zaslon: 1.5" TFT, 67.000 točk
- Spominska kartica: Memory Stick (16MB MS priložen)
- Priložena programska oprema, USB kabel in 2 x NiMH baterij 2100mAh + polnilec
- Garancija 24 mesecev

Cena z DDV-jem: **65.990**,00 SIT

Vse slike so simbolične.

CHS distribucija računalniške opreme

Pooblaščeni prodajalci:
Actual IT d.o.o., Koper, tel.: 05 662 27 00; **ADD d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 479 00 11; **Anni d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; **Autronic, d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 230 29 90; **Domino Sistemi d.o.o.**, Nova Gorica, tel.: 05 333 36 70, **org.TEND d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 250 57 50, **Ec d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; **Kotar d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 420 25 00; **Marand Maribor d.o.o.**, tel.: 02 229 72 22; **Mikro d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 561 31 90; **Računalniki Bocom d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; **Rolan d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 300 13 00; **Trgovine Foto Tabor**, tel.: 02 330 42 41; **Trgovine Foto Fantasy**, tel.: 05 730 46 60; **Trgovine Foto Asja**, tel.: 07 393 55 14; **Trgovine Fantasy Fotografski in digitalni studio d.o.o.**, 05 335 56 00; **Trgovine City park (Juršević Vilko s.p.)**, tel.: 05 627 86 00

SONY

3rd EYE

ABIT
Advanced Durability

µGURU™ CLOCK

- Monitor critical system information
- System temperatures, voltages, and fan speeds
- On-the-fly overclocking
- E-mail and MSN notification
- Zero CPU utilization
- System power on/off

See What Others Can't

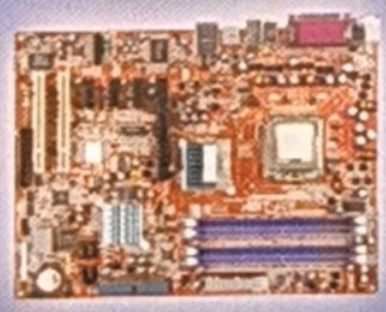
AA8-3rd Eye

Intel 925X

µGURU™ CLOCK

- Supports Intel Prescott LGA775 CPUs, 800MHz FSB
- Intel 925X chipset with Intel ICH6R
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR2 533/400
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- Gigabit LAN, 7.1-channel HD audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

AG8-3rd Eye

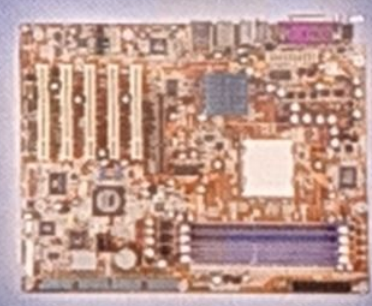


Intel 915P

µGURU™ CLOCK

- Supports Intel Prescott LGA775 CPUs, 800/533MHz FSB
- Intel 915P chipset with Intel ICH6R
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR 400/333
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- Gigabit LAN, 6-channel audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

AV8-3rd Eye



VIA K8T800 Pro Chipset

µGURU™ CLOCK

- Supports AMD Athlon™ 64 / Athlon™ 64 FX 939-pin CPUs
- 2000MHz system bus using HyperTransport™ technology
- VIA K8T800 Pro chipset with VT8237
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR 400 /333
- 2 x SATA 150 RAID, 2 x Ultra ATA 133/100/66/33
- Gigabit LAN, 6-channel audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

SUN RISE, d.o.o. computers

SUN RISE d.o.o.
Leskoškova 12, 1000 Ljubljana
tel.: (01) 5240 288, fax.: (01) 5240 292
e-pošta: info@sunrise.si, splet: www.sunrise.si

Alpska 50, 4248 Lesce
(04) 530 26 60, lesce@sunrise.si

Kapucinski Trg 8, 4220 Škofja Loka
(04) 515 08 30,sk-loka@sunrise.si

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Peter Grebenar, Denis Ferlič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Boštjan Krajnc, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Miraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Denis Ferlič, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik: VideoToP d.o.o.
Tisk: Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija: ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz PCFormata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

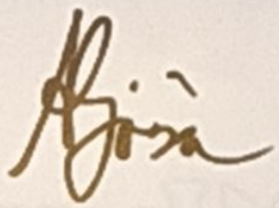
Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je prevzet ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Je kdo še tu?

Pozdravljeni. Danes se vam pa nekako mudi mimo s te strani. Saj ne, da bi bil užaljen – ob tako bogati vsebini, ki ji nesporno kraljuje ekskluzivni opis ena najbolj pričakovanih iger vseh časov, vas povsem razumem. Je *Half-Life 2* res najboljši kupček ničel in enic, ki se je imel priliko zložiti na vaš trdi disk in z njega prisrčno požgečkati ostale komponente vašega računalnika? Vas ima, da bi šli pokukat oceno, a ne? Eh, pokažite značaj in potegnite ročno zavoro vaši skušnjavi vsaj še za toliko časa, da vas seznanim z vsem ostalim, kar... no, in so šli.

Do strani 52, ne dvomim. Morda bi zdaj, ko nihče ne gleda, lahko počel kaj, česar si drugače ne bi mogel/upal/smel privoščiti. Lahko bi, na primer, zapel venček Abbinih uspešnic, delal stojo na eni roko, žongliral s tremi vžganimi motornimi žagami ali pa morda poskusil vse tri točke združiti v eno. Morda pa tudi ne. Morda bom raje samo v prazen prostor zdeklamiral, kaj vse vas čaka v tej številki *PCFormata*, in upal, da vas bo ujel vsaj odmev. Vredno mu je prisluhniti, ker ta mesec *PCF* res sporninja na vrečko bonbonov. Poleg kraljevega *Half-Life 2* smo opisali tudi *The Sims 2*, simulacijo življenja, ki nam je skorajda vzela Tomaža. Zastavljali smo si večno vprašanje, ki je begalo vsaj tri generacije naših predhodnikov: "Kako pospešiti stroj z nič denarnega vložka?" Ja, hitrost je lahko tudi brezplačna. Ravno tako kot je za vas brezplačen tudi program za izdelovanje fenomenalnih 3D pokrajin, *Vue D'Esprit*. In vodič po njegovih osnovnih funkcijah. Ta mesec smo poskušali najti tudi nekaj novih prijateljev na spletu, zlezli v brloge in glave hekerjev, prevrtali skoraj novo kuhinjsko mizo, ko smo izdelovali lastno ohišje iz pleksi stekla in se prav fino zabavali. Upam, da boste užívali v še eni sladki številki *PCFormata*.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA
Dobila je čisto nove registrske tablice. Že prvi dan jih je predstavila svojim sodelavcem, kar pomeni, da so ji všeč.

MIŠO
Ta mesec nam je pobegnil na lepše (vsaj tako on misli). In čisto lahko se zgodi, da je njegova slika zadnjič na tej strani.

IVO
Crknil mu je avto. Bili smo zraven, ko ga je mehanik prijel za ramo in rekel: to bo pa 160 jurjev. Res ganljiv trenutek.

JANJA
Po dveh mesecih premora se vrača na uvodno stran. Ali pa je to morda samo njena zlobna sestra dvojčica? Ne vemo.

PETER
Dobil je stavo, da si bo v usta stlačil osem celotnih zavojčkov žvečilnih gumijev. Urgentno je bil prepeljan v bolnišnico.

TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI

Sistemi MEGAhit

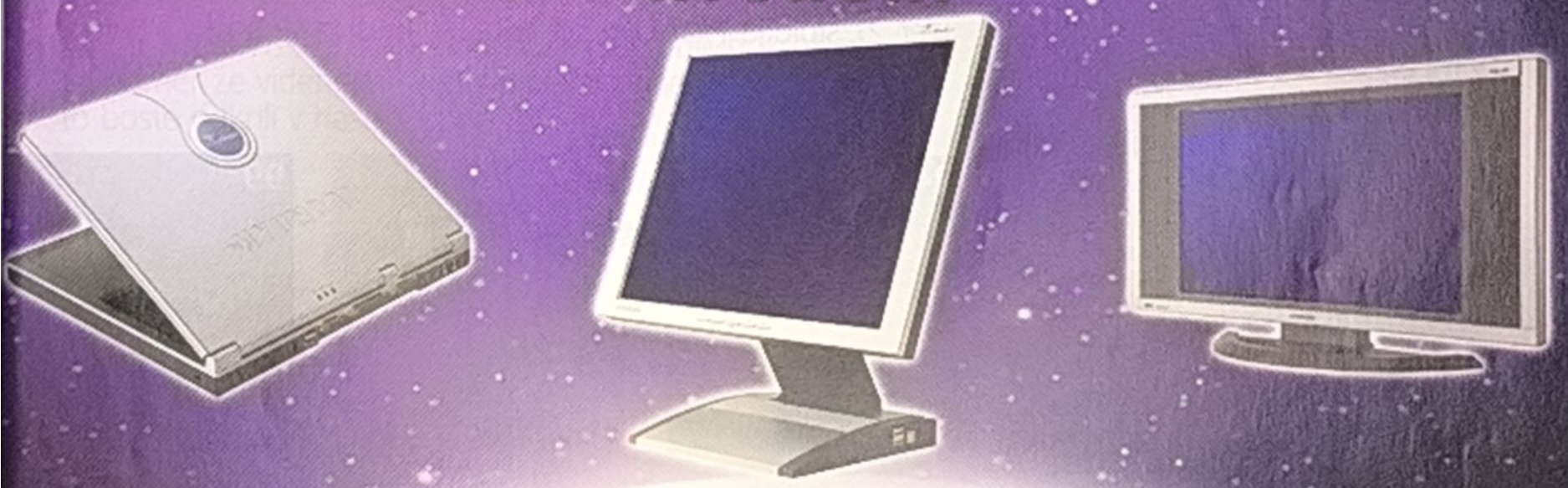
MEGAhit

www.megahit.si

Notesniki
in Monitorji HYUNDAI

ImageQuest
HYUNDAI

www.hyundaiQ.com



MSI produkti

MSI
MSI
www.msi.com.tw

www.msi-slovenia.com

PRIVOŠČITE SI NAJBOLJŠE

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, **Tel.: 01 830 35 30,**
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake Iatiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

Pokličite povejte kje ste nas videli in si prislužite praktično nagrado

emisija

www.e-misija.si

NAROČITE SE ŠE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi *PCF*
str. 113

Od blizu

Opremljeni 10
Ob čem se bomo lahko kmalu slinili.

Novice 14
Kaj se je dogajalo po svetu in pri nas.

Tomaževe sladke igre 18
Novičke z zabavne plati računalništva.

Intervju 20
Avtor BitTorrenta na zaslišanju pri *PCF*.

Teme

Socialna omrežja 24
Poiščite sorodne duše preko storitev, kot so Friendster, LinkedIn ali MySpace.

Pospešite svoj PC 28
Z našim vodičem na štirih straneh pod roko se podajte v čarobni svet navijanja.

V mreži hekerjev 88
Kaj vse preži na nas tam zunaj, v brezpotjih interneta? Kako hekerjem to uspeva?

Postavljeni ob bok

Digitalni fotoaparati 22
Štirje kompaktni visoko-ločljivostni fotoaparati na preizkušnji.

Brezžični kompleti 34
Kaj in kako izbrati opremo za brezžično omrežje.

Delavnice

Vue d'Esprit Panorame za začetnike 71
Command Cubes v drugo 74
Serif Page Plus 6 za DTP 77
Pleksi ohišje z malo truda 78
E-poštni strežnik kar doma 81

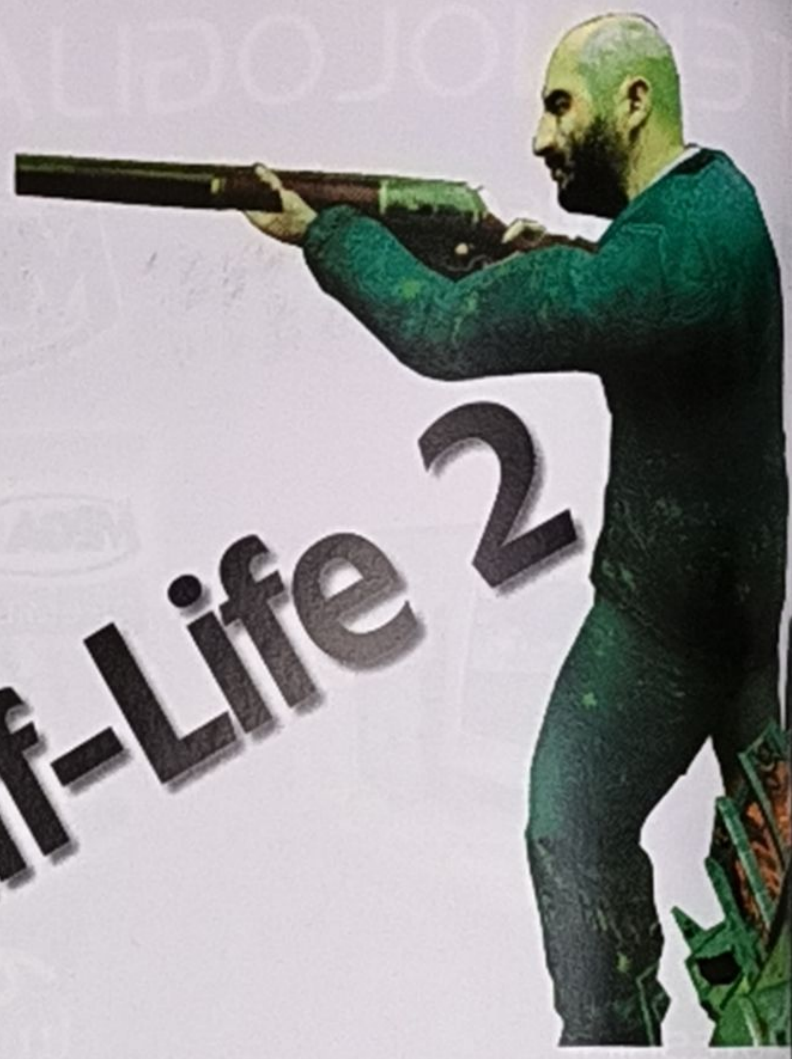
Vodiči

20 nasvetov o internetnih povezavah 82
PCF krožek o pomnilniku 84
Vprašajte Gregorja za nasvet 92

Stalne rubrike

Pisma bralcev 8
Vsebina diska 12
Spletno igranje 106
DVD kotiček 109
Kisli možgani 112
Naročite se / naslednji mesec 113
Dnevnformator 114

52 Half-Life 2



Ne, ne sanjate in da, prav ste prebrali. PCFormat vam prinaša štiristranski opis ene najbolj nestrpno pričakovanih iger 21. stoletja. *Half-Life 2* je tukaj, še lepši in še boljši.

V tej prepolni številki...

Nagradna igra
Igrajte in zadenite TV kartico. str. 17

Brezplačna hitrost
Iztisnite še zadnji atom moči iz svojega PC-ja. str. 28

Kako
Ustvariti digitalne krajine, omrežiti stanovanje, izdelati pleksi ohišje... str. 71

The Sims 2
Sladkemu izvirniku sledi še slajše nadaljevanje. str. 56

Do roba polni diski
Celotni in preizkusni programi ter igre. CD/DVD

Half-Life 2
Štiri strani o igričarskem princu na belem konju. str. 52

Supertest foto tiskalnikov
Da bodo vaše fotografije lepe tudi na papirju. str. 99

Vse polno iger
Napovedi, opisi in špekulacije. Bogata izbira. str. 49

Vdiranje v sisteme
Zakaj dobrih hekerjev nikoli ne ujamejo. str. 88

The Sims 2

56

Ali bo *The Sims 2* izpolnil pričakovanja in obljube? Ali gre le za primer že videnega? Nas bo peljal žejne čez vodo? Vse to boste odkrili v našem opisu.

KAKŠNA JE VSEBINA DISKA?
Obrnite na stran 12 in preberite!

OBRNITE NA...

Preizkušeno

Apple iPod 20Gb 38
Četrta generacija obljublja zrelost in zmogljivost

ATI Radeon 9800M 40
Grozljivo zmogljiv mobilni grafični čip.

Sony SDM-HS74P 41
Sony + X-Black = zmagovalna kombinacija.

Photo Album 5 47
Razkažite svoje slike, kot se šika.

Manjši testi

AOpen Aeolus PCX 5750, Asus DRW-1604P, ThermalTake Tower 112, Leadtek Winfast PX6600 TD, Jamo E310, Garmin Quest, AOpen i915PA, Philips ThumbCam 1300K, Siemens Amilo M7400D, Kiss DP-470, Panasonic PT-LB10NTE, Sony DRX-700UL, Paint Shop Pro Album 5, Encyclopaedia Britannica 2005 Deluxe Edition, Norman Internet Control

Igre

Half-Life 2 52
Doom 3 ga je časovno prehitel, kaj pa kakovostno?

The Sims 2 56
Če vam je bil všeč prvi, bo drugi obudil staro strast.

Richard Burns Rally 60
Drvi v prihodnost!

Catwoman 61
Ko mucka postane pošast.

Aura 61
Akcijska pustolovščina prave sorte.

Warhammer 40K Dawn of War 62
Kri in nasilje v najlepši luči.

Star Wars Battlefront 64
V galaksiji daleč, daleč stran...

Shellshock NAM '67 66
Potenje v neznani džungli

Silent Hill 4 67
So dnevi, ko gre vse narobe.

Transport Giant 68
Za vse, ki ljubijo vlake.

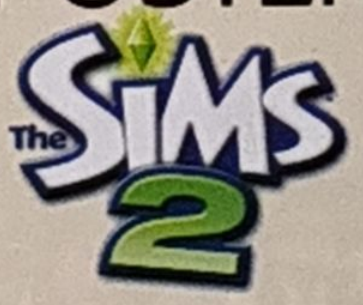
Kratki opisi 69
Kingdom of Loathing, Alpha Black Zero, Galidor, Army Men, Trainz Railway, Somerset Rail.

Kazalo oglasov

Abit 3
Acer 32
Acord-92 41, 46, 90, 124
Adriatic 70
Alterna Intertrade 70
Amis 97
Anni 39
Asus 13
Bofex 123
Chip 96
CHS 2
Computer Line 77
E-misija 5
Foto Aron 44
Foto Grad 96
Geoset 107
Gigabyte 37
KFM 99
Kotar 93
Leadtek 21
Mikroing Trade 91
Parametica 14
Pasadena 10, 80, 94
Radio Krško 112
Radio Viva 111
Ribera 42
Rodocomp 10, 111
Tech Trade 44
Telemach 43
Tilia 48
Trion 15
VideoToP 59, 95

POSEBNO DARILO!

POSTER



PCFormat • pisma

pišite na: pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

Gospodar prstana

Dragi člani uredništva, če bom zdaj umrl in bo moja duša priprta nekje pod goro orkovskih in človeških kosti, veste, da obstaja še ena zgodba o Prstanu, nikoli povedana, a vseeno tako temna in tragična, da bo omehčala še najbolj kamnita srca. Ja, res je, da sem jaz tisti ki je skoval Prstan. A nihče ne pozna pravega razloga, zakaj sem to storil. Na začetku druge dobe sem srečal prelepo škratinjo, po imenu Lomlia. Bila je močna in poraščena in iz nekega razloga je pritegnila moje ognjeno oko brez zenice. Mogoče zato, ker se je imenovala Lomlia, mogoče zaradi presenečenja, ki me je čakalo pod njeno mithrilno majčko, ampak to ni pomembno. Tisto, kar je pomembno, je da sem se jaz globoko zaljubil vanjo in v naletu iskrene romantične inspiracije sem se odločil, da ji bom skoval prstan. Edinstven prstan. In v njega sem shranil vso mojo hudobo in bes, da, toda tudi nekaj te ljubezni. Želel sem si božati njeno gosto brado. Kakorkoli že, ni prav znano da so prekleti vilinci, v enem od svojih sporov s škrati, ubili Lomlio, in edina stvar ki me je spominjala nanjo je bil ta prstan. Ta nakit, ki je imel ogromno sentimentalno vrednost. Tudi malo znano je, da na ta prstan nisem vgravirat: "En prstan da vsem gospodari, en prstan da jih preseže.." To so laži, ki si jih je izmislil hudobni čarovnik Gandalf! V prstan sem vrezal svoje začetnice TGS (Temni Gospodar Sauron), skupaj z mojim hišnim naslovom, v slučaju da bi se prstan izgubil. To je pisalo na inskripciji:
Lastnina Lomlie in Temnega Gospodarja Saurona
Ulica orkov 651, IV. nadstropje
Barad-Dur, 66601 Mordor, Srednja Zemlja
Telefon: 666-547-1238
e-mail: sauron@mordortravel.com

Temni Gospodar Sauron

PCF **To je pa tako bizarno pismo, da gotovo ne more biti izmišljeno. In tu je samo del. Zahvaljujemo se ti za vse obrazložitve, vedno smo vedeli, da so v Tolkienovi zgodbi luknje... nekaj nam ni "štimalo". Do danes, seveda, ko nas je razsvetlil sam Sauron.**

Upam, da imate v Mordorju računalnike in Internet, ker smo se te odločili nagraditi. Dobil boš dve računalniški igri in novega Ferrarija. Igri ti bomo poslali na naslov v Sloveniji, Ferrarija pa na naslov, ki si ga omenil v pismu. Pa srečno vožnjo.

Nagrade sponzorira VideoToP d.o.o. (www.videotop.si).

Ogledalo

Vsak mesec z veseljem vzamem v roke vašo in našo revijo. Ponujate veliko zanimivega branja za vse ljubitelje računalništva. Pa vendar me je v septembrski številki zmotilo pismo bralca Simona. Vsekakor se strinjam z njim, da je grafika v igrah pomembna. Je gonilo razvoja današnjih računalnikov. Ne strinjam pa se z njegovim izrazoslovjem oz. njegovim žaljivim kritiziranjem nekoga, ki na kvaliteto iger gleda z drugega zornega kota. Očitno ima Simon veliko težav sam s sabo in verjetno tudi z ljudmi, s katerimi se vsak dan srečuje, in želim mu zaupati, da si s takšnim izražanjem nikakor ne bo pridobil njihovega spoštovanja. OK, mogoče je Simon ravno sredi najhujše pubertete in mu hormoni nikakor ne dajo miru. Verjetno se mu tudi zdi strašno frajersko, kako je "pohodil" tisto "budalo nazadnjaško", kot je sam poimenoval bralca iz ene prejšnjih številk. Žal, Simon, tisto "budalo nazadnjaško" si tokrat izpadel ti sam. Kar se pa tiče tistega navideznega sveta, ki si ga tako želiš, pa dobra novica: že živiš v njem. Upam samo, da boš enkrat ugotovil, kako koristno je občasno zapustiti ta navidezni svet in stopiti ven med ljudi. Te lahko marsičesa naučijo. Prav tako pa bi rad pokritiziral tudi vas pri PCFormatu. Verjamem, da ste se morali potruditi pri cenzuriranju tistega pisma, pa vendar bi se še lahko malo bolj. Ne verjamem, da bi bilo kateremukoli od vas všeč, če bi v reviji prebral, da je "kreten" ali kaj podobnega. Mogoče pa bi lahko rubriko Pismo meseca preimenovali v Nesramno pismo meseca. Samo toliko za razmislek. Želim vam še naprej uspešno ustvarjanje odlične revije.

Božidar

PCF **Odlično. Pravzaprav smo ovojni papir Simonove nagrade cepili s cinizmom. Saj veš, če daš mikrofon v roke pametnemu, ga bodo vsi poslušali, če pa ga daš v roke nespametnemu, se bodo vsi držali za ušesa. Mislim, da si lepo podržal ogledalo našemu "zmagovalcu" prejšnjega meseca.**

Plemena

Najprej z veseljem pozdravljam vse pri PCF, od čistilke do direktorja! Ste bili, ste in boste bili najboljša revija pod soncem! Ampak zdaj sem prebral članek na 108 str. "Prijave za Clanbase Open Cup". Ko sem bral članek (sploh del, kjer opisujete sceno CoD), se mi je nekaj zdelo zelo zelo narobe.

Našteli ste po "vašem" mnenju slovenske klane, ki so nekaj vredni v CoD-u in ki bodo igrali v Open Cupu itd. Našteli ste klane Core-Gaming, gM in M!A. Zakaj M!A? Sploh se niso uvrstili v osmino finala v SLO Cupu! Že razumem, če imate ljubitelje klana M!A, ampak če ste jih že navedli, bi lahko navedli tudi tiste, ki res sodijo v vrh slovenskega CoD-a npr. se.xy gaming in vsaj tudi še klan @ oziroma pE, ki sta poleg gM in Core-Gaming v polfinalu SLO Cupa na Cb. Nad revijo se bom še vedno navduševal, kljub temu da je bila storjena manjša napaka.
Lep pozdrav.

GOOzen

PCF **Upali smo, da nas bo pred podobnimi pismi rešil tisti "poleg kopice ostalih", a je že tako, da vseh nikoli ne moreš zadovoljiti. Vsem, ki smo jih izpustili, pa jih ne bi smeli, se opravičujemo. Naj vam bo v tolažbo, da se vas je spomnil GOOzen.**

Izumrtje?

Najprej moram omeniti da ste najboljša revija v vesolju. No, sedaj pa počasi začnimo s temo – sem malo mlajši navdušenec nad PC-jem in verjetno nisem edini, ki misli da razvijalci iger ustvarjajo veliko boljše igre in jim tudi namenijo več časa. Na konzolah se kvalitetnih iger kar tare, na PC-ju pa se moramo pošteno potruditi, da najdemo kakšno zelo kvalitetno igro (obstajajo izjeme). Upam le, da konzole čez par let le ne bodo izpodrinile računalniških iger, vendar dokler se to dejansko ne bo zgodilo, še vedno obstaja upanje.

Nejc, Cerknica

PCF Žalostna resnica je, da PC-ji pri igrah niso več glavne face. Vsaj kar zadeva količino naslovov. A dokler imamo mi Half-Life 2 in podobne, se imajo lastniki konzol za kaj jokati. Upanje umre zadnje.

Spet Simon

No, v prejšnji številki *PCFormata* me je razkuril nek Simon iz Ljubljane, ki skuša ljudi na vsak način prepričati, da je grafika najpomembnejša stvar v igrah. "Bullshit," pravim jaz! Zadnjič sem kupil *Doom 3*, ker sem pač slišal, da je igra fuuuul dobra. Seveda se je največ govorilo o grafiki, a še vedno sem upal, da je vmes tudi dodelana zgodba in vse ostalo. Toda igra me je popolnoma razočarala! Grafika je res lepa, a igralnost je na ničli. Stopnje so dolgočasne in preveč so si podobne, sovražniki so neumni in začnejo se ponavljati, orožja so pa sploh tako dolgočasno narejena in neuporabna, da bi najraje Id-jevcem odstrelil riti z njihovim BFG-jem. Aja, kje je pa zgodba? Uniči pekel, je to vse? Na žalost res... Do konca igre sem pririnil zgolj zato da bi videl Satana ampak po koncu igre sem imel v ustih samo slab okus po skisanem zelju. No če igri odvzamemo grafiko, kaj ostane? Popolnoma nič! Enako je bilo s *Quakom*, *Unrealom* in podobnimi kozlarijami. Še vedno najraje preigram igre kot so *Interstate 76*, *Half-Life*, *Deus Ex*, *System Shock*, *Duke Nukem 3D*, *Sega GT* in njim podobne. Zakaj? Iz preprostega razloga: Imajo dodelano igralnost, ob kateri lahko Doom 3 in ostali "lepotci" dobesedno zgnijejo. Samo poglejte današnje igre, avtorji porabijo večino časa za grafiko, medtem ko jim za zgodbo in igralnost ostane prekleto malo časa. Na koncu se podimo po dolgočasnih stopnjah s preprosto zgodbo: vesoljci so napadli svet, reši ga. Ta zgodba je bila že tolikokrat pogreta, da že smrdi. Pravi igralci PC iger vemo eno stvar: važno je srce, ne izgled! Zato Simonu in njemu enako mislečim sporočam naslednje: "Vtaknite si tisto svojo grafiko v hladilnik, da vam ne bo zgnila, ker se to rado dogaja."

Armin

PCF Poznamo nekaj malega ljudi, ki se ne bi strinjali z določenimi stavki in poznamo nekaj malega ljudi, ki bi se strinjali z določenimi stavki. Ne poznamo pa dosti ljudi, ki se ne bi strinjali s tvojim modrim zaključkom.

Modifikacija

No, končno sem premagal lenobo in moj računalnik slikal. Zdaj pa mi povejte kaj menite o moji "kišti". Lep pozdrav.

Andraž

PCF Predvsem menimo, da bi moral malo večkrat premagati svojo lenobo. Ohišje nam je zelo všeč. Pošlji še kakšen umotvor, ko bo ta nastal.

Tale medo je kriv, da je celotno uredništvo ostalo brez čipsa. Dolga zgodba, raje ne sprašujte.

Pilot

Ko sem prvič vzel v roke vašo revijo, je bila to ljubezen na prvi pogled. Postal sem vaš naročnik in ni mi žal. Vredna je tega denarja. V njej najdem popolnoma vse in še več kot potrebujem. Z veseljem jo odprem in jo tekom meseca mnogokrat prebiram, preglejujem, skratka, postala je sestavni del mojega življenja. Je zelo lepo oblikovana, pregledna, za moj okus je ravno prav vsega. Pravo sorazmerje uporabnih navodil in nasvetov in opisov iger. Imam namreč kar dva računalnika, notesnika za službo in študij, namiznega samo za igre, predvsem za *MS Flight simulator* in *MS Train Simulator*. Torej, res preberem vse in všeč mi je, da posvečate pozornost tako strokovnim tematikam, kot tudi tistim z zabavno vsebino.

Seveda preberem tudi vsa pisma, pa bi dodal naslednje v zvezi z dopisom gospoda o galopirajočih zahtevah grafike: seveda je pomembna vsebina igre, se strinjam, ampak grafika je pa za prave užitke izjemnega pomena. Neprimerljiva je razlika med "*Flight Simulatorjem*" daljnega leta '84 na Spectrumu in današnjim Simulatorjem 2004 za PC !

Pa še nekaj za Simona (pismo objavljeno v septembrski številki): se popolnoma strinjam s tvojim komentarjem glede grafike, ampak spoštuj mnenje drugih in mu svoje poglede objasni s kulturiranemu človeku primernim sporočilom. Tiste žaljivke so malo prehude! Lepo pa od uredništva, da je pripravljeno objavljati pristna sporočila. Še naprej veliko uspeha.

Igor

PCF Podporniki Simona izgubljate z 2:1. Oziroma z 2,05:0,95, ker si tudi ti na koncu del prikimavanja spremenil v odkimavanje.

Preberite še to

FHM

Če ste mislili, da se nekdanji uredniki *PCFormata* zavlečejo v kot in kolnejo vse revije - pomislite še enkrat. Nikola se je iz ene norišnice preselil v drugo in rezultat njegovega dela so že vidni. Izšla je že šedma številka največje svetovne revije za moške - FHM (For Him Magazine).

DIGITALNA KAMERA

Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v peti številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa programe in vtičnike.

MOČ V ŽEPU
Kraljevski dlančnik ali droben tablični PC? Microsoftova iniciativa s tabličnimi PC-ji se ni ravno prijela. Je pa res, da izjemne zmogljivosti Intelovega novega procesorja obljubljajo, da bomo v HP-jevem najnovejšem dlančniku videli zmogljivosti notesnika v žepni izvedbi.

opremljeni

Strojna oprema na našem seznamu najbolj pričakovanih.

PREMIČNE SLIKE
Pozabite na Portable Media Center in njegov miniaturni zaslon z ločljivostjo 320 x 240. Ta dlančnik ima osupljiv zaslon VGA, ki je, kot nam verjetno ni potrebno razlagati, čisto dovolj za filme v DVD kvaliteti.

Dlančnik
HP HX4705
Cena Ok. 158.000 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.hp.com

Pred kratkim je Intel predstavil nov, izjemen procesor Xscale za dlančnike, vgrajen v Dellov dlančnik Axim X30. Ta je, po vseh specifikacijah sodeč, precej zmogljiv, mu pa manjka polni VGA (640 x 480) zaslon, ki bi idealno dopolnil osupljiv procesor in izkoristil podporo za visoko-ločljivostne zaslone v Windows Mobile 2003 SE. Naše čakanje na idealni dlančnik pa se očitno končuje, zahvaljujoč ternu fantastičnemu HP-jevemu modelu. Ima štiri-palčni zaslon VGA, nov Intelov procesor Xscale, ki teče pri 624MHz, razširitveni mesti za kartice CF in SD, ter celo sledno ploščico – to bi lahko bil sveti grail dlančnikov.

ČISTA PRENOSNOST
Sledna ploščica na dlančniku? Ne verno točno, zakaj se je HP ta dlančnik odločil zasnovati na tak način, še manj pa nam je jasno, kako bo stvar delovala, se nam pa zdi ideja nora dobra.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

Digitalni fotoaparat
Panasonic Lumix DMC-FZ20 →
Cena Še ni znana Na voljo Oktobra Na spletu www.panasonic.com

FZ20 je zasnovan na modelu Lumix FZ10 in ima isto lečo Leica z 12x zoomom in stabilizatorjem slik. Panasonic tudi trdi, da bo upravljanje s fotoaparatom hitrejše kot pri že tako hitrem predhodniku. Menda so tudi popravili redke pomanjkljivosti predhodnika. Pogon Venus II, ki se skriva za procesiranjem slik, je sedaj posebej zasnovan za zmanjševanje šuma – ki je bil jedro redkih kritik prejšnjega modela – velikost senzorja pa so povečali na pet megapikslov. Sam fotoaparat je še vedno robustnejši od klasičnih kompaktnih fotoaparatov, a je nekoliko bolj zaobljen kot FZ10. Prvi komentarji na spletni strani tudi pravijo, da je udobnejši za uporabo.

www.pasadena.si
Knjige računalniške literature in spletna knjigarna

Pametni telefon

Sony Ericsson P910 ←

Cena Še ni znana Na voljo Jeseni Na spletu www.sonyericsson.com

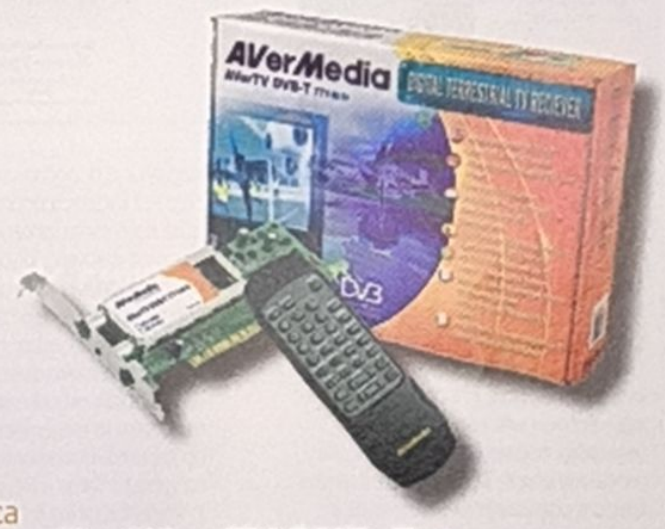
Všeč nam je pametni telefon Sony Ericsson P900, res nam je. A se nekako ne moremo privaditi na uporabo peresa in programa za prepoznavanje pisave za vnašanje kakšnega zapiska ali dveh. Prav tako nismo ravno navdušeni nad zaslon s 65.000 barvami in ubornimi 16Mb sistemskega pomnilnika. Zato bomo vsekakor toplo pozdravili model P910, ki bo izboljšal vse omenjene pomanjkljivosti. Snovalci so število barv na zaslonu zvišali na 262.000, sistemski pomnilnik na 64Mb in, kar je najpomembnejše, na vmesno ploščico so dodali polnokrvno tipkovnico QWERTY. OK, je že res, da je tipkovnica strahotno majhna, a nam je vseeno bolj všeč kot stalni boj s programsko opremo za prepoznavo pisave.

Napajalnik

Ultra X-Connect ↑

Cena Ok. 28.000 SIT Na voljo Zdaj
Na spletu www.ultraproducts.com

Če ste zadnje čase odprli kak pošten PC, gotovo niste spregledali za oko morilske kakofonije žic in kablov, ki se vijejo iz napajalnika. Z novimi vmesniki, kot sta S-ATA in grafične kartice na vodilu PCI-E, so se standardnim priključkom in 24-nožičnemu priključku za osnovno ploščo pridružile še dodatne žice. In te seveda potrebujete, če želite napajati vse, kar je napajanja potrebno. Še dobro torej, da nam je Ultra predstavila ta modularni napajalnik. Na njegovo zadnjo stran namreč priklopite le tiste kable, ki jih potrebujete, s čimer vaša napajalna pošast ne bo imela odvečnih organov. S 500 vati je napajalnik tudi precej zmogljiv.



Pomnilnik

Crucial Ballistic ↓

Cena Ok. 18.000 SIT Na voljo Zdaj
Na spletu www.crucial.com

Septembra je Crucial predstavil nov pomnilnik Ballistic, ki bi naj odpihnil konkurenco na trgu navdušencev. Predstavljeni so bili modeli DDR PC3200 (400MHz) in PC4000 (500MHz), ki jih krasijo ozaljšani hladilniki. Še bolj zanimive pa bodo prihajajoče serije PC2-4200 (533MHz) in PC2-5300 (667MHz). Pomnilnik je na voljo v modulih po 256Mb in 512Mb, pričakujte pa ceno 18.000 SIT za 256Mb modul PC-3200 oziroma 53.000 SIT za 512Mb modul PC2-5300.

TV kartica

Avermedia AVer TV DVB-T ↑

Cena Ok. 23.800 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.mediaatlantic.co.uk

Naj so na vodilu PCI ali zunanje izvedbe na vodilu USB – analogne TV kartice so preprosto grozne. To pa zato, ker so monitorji za PC-je strahotno neodpustljive naprave, ki grdo kaznujejo slab signal. Vaša televizija, za primerjavo, zna prikazati samo 720 x 567 utripajočih pikslov, ki odlično zakrijejo še tako obupne pomanjkljivosti slike. Tisto, kar nujno potrebujete, je torej digitalna TV kartica, ki zna prikazati sliko v DVD kvaliteti na vašem PC-ju. Vse digitalne kanale lahko s to kartico sedaj gledate in snemate v odličnem formatu MPEG-2.

PRIHAJA

Mi smo vam prvi povedali...

IZID: ZDAJ

Hlajenje

Chillow Pillow

Cena **Ok. 8.800 SIT**

Hladilnik za vašo glavo? Mogoče pa ideja ni tako nora, kot se zdi. Sodeč po medicinskih raziskavah človeški možgani ustvarjajo okoli 25 vatov moči (strokovnjaki celo pravijo, da človeško telo ustvarja kar sumljivih 100 vatov). No, Chillow Pillow je pasivna, tiha rešitev za vroče glave, skrita v prikladni blazini. Napajanje ni potrebno – deluje na podlagi predpostavke, da boste zaspali, še preden bo vaša glava segrela tekočino v blazini. Obstaja celo večja različica za vašega psa, imenovana Canine Cooler. Samo v ZDA.
www.soothsoft.com

IZID: ZDAJ

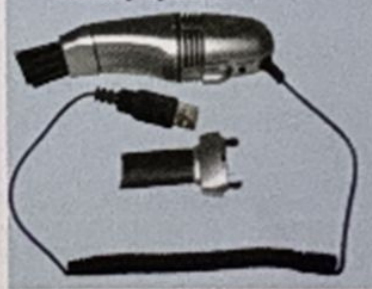
USB naprava

USB Mini Vacuum

Cena **Ok. 5.500**

Osebna higiena in obsedenost z računalniki nekako ne hodita z roko v roki, kot bi se strinjala večina. Mogoče pa so iznajdljive duše pri oy-oy odkrile jedro skrivnosti, kako mlade nadebudneže pripraviti do tega, da počistijo svoje mize. Kateri samozavestni računalniški fanatik bi se lahko upri možnosti, da to opravi z zunanjo napravico, ki se priključi v vrata USB?

Gotovo bodo navdušeni nad namestitvijo brez vsakršnega gonilnika in sesalnimi sposobnostmi tega sesalnika. Zdaj niti umazanci z Linuxom ne bodo imeli več izgovorov. Popolno darilo za vse zasvojence z računalniškimi komponentami in za njihove razburjene mame.
www.oy-oy.co.uk



Vsebina diska

Če bi božiček delil darila tako pogosto kot mi, bi že zdavnaj obubožal.

PCFormatovi diski imajo ta mesec res hudo konkurenco v obliki enega ali dveh opisov dotičnih iger, katerih naslovov tukaj ne bomo omenjali. Tu je namreč kraljestvo celotnih programov, demo različic iger in preizkusnih programov. In v naši kraljevini, ki je velika ravno eno stran, smo tudi ta mesec pripravili dovolj zanimivih reči, morda celo dovolj, da boste za kakšen trenutek pripravljeni pozabiti na omenjena opisa.

Želite celotne programe? Ni problema, postrezite si z urejevalnikom pokrajin *Vue d'Esprit* ali pa postavite svoj lasten časopis s *Serif PagePlus 6.0*. Če dvomite, da se boste s programoma sami naučili shajati, vam bosta rade volje priskočila na pomoč vodiča na straneh 71 in 77. Raje programe zgolj okušate? Pa okušajte *Command Cubes* (pomoč na strani 74), *Paint Shop Photo Album 5* in *Sandra Standard 2004*. Kljub vsemu pa vam brez iger živeti ni? Med *Rome: Total War, Call of Duty: United Offensive* in *Colin McRae Rally 2005* boste našli košček sreče zase.

pisma@pcformatslo.net

Demo igre

Doom 3

Na disku: DVD

Invazija demonov je preplavila raziskovalni center podjetja Union Aerospace Corporation na Marsu in pustila za seboj samo grozo, kaos in smrt. Kot eden izmed redkih preživelih poskušate premagati svoj šok in strah in si pristreljati pot do pekla in nazaj v tej epski borbi proti čistokrvnemu zlu. Na disku so tudi orodja in video vodiči za izdelavo lastnih stopenj.

FIFA Soccer 2005

Na disku: DVD

Dober prvi stik z žogo je ključ do uspeha v *FIFA Soccer 2005*. Z novim, bolj tekočim načinom gibanja, se vaš reakcijski čas pretvori neposredno v reflekse najboljših igralcev na svetu. Dober prvi stik z žogo vam omogoča popoln nadzor, ustavljanje žoge, preusmeritev v prazen prostor ali čez glavo obrambnega igralca, omogoča vam postavljanje predi ostalimi in doseganje neverjetnih golov.

PLUS!

Rome: Total War, Call of Duty: United Offensive, Colin McRae Rally 2005, Crime Scene Investigation: Dark Motives, Cycling Manager 4, Full Spectrum Warrior, orodja za izdelavo stopenj, dodatki, napovedniki iger in še kaj.

Celotna programa

Vue d'Esprit 3.1

Na disku: DVD in CD

Vue 3 je visoko kvalitetna 3D aplikacija, ki je optimizirana za ustvarjanje, renderiranje in animacijo krajin. Primerna je tako za začetnike, kot tudi za napredne uporabnike in je prejela več nagrad zaradi izjemne kvalitete renderiranja in enostavnosti uporabe. Na enostaven način lahko ustvarite prekrasne atmosfere, postavite gore in s pomočjo tehnologije SolidGrowth ustvarite osupljivo vegetacijo, dodate lahko vodo, uvozite modele iz drugih 3D aplikacij, ustvarjate teksture objektov in le-te animirate in renderirate. Nad rezultati boste navdušeni!

Serif Page Plus 6

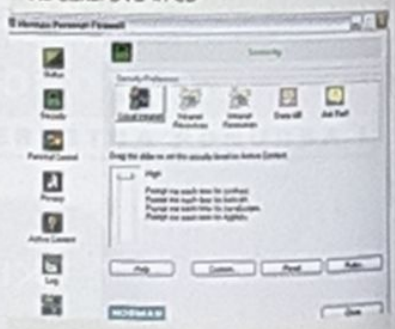
Na disku: DVD in CD

PagePlus 6.0 "počne vse", in to enostavneje kot kadarkoli poprej! Če se komaj učite namiznega založništva, vam bodo v pomoč čarovniki, ki vas bodo spremljali pri ustvarjanju kateregakoli dokumenta. Če potrebujete profesionalne možnosti in popoln nadzor nad dokumentov, jih boste prav tako deležni. Ustvarjate lahko karkoli, od odličnih marketinških materialov in elegantnih spletnih strani, do zabavnih dokumentov, kot so vabila na zabave. Samo s PC-jem, tiskalnikom in PagePlus lahko prihranite ogromno časa in denarja.

Preizkusni program

Norman Internet Control 5.70

Na disku: DVD in CD



Tudi ta mesec vam *PCFormat* v sodelovanju s podjetjem Norman Adriatic poklanja tri mesece brezplačne uporabe programa, namenjenega varnosti vašega računalnika. Ta mesec je to *Norman Internet Control 5.70*, odlična kombinacija požarnega zidu in učinkovitega protivirusnega programa. Za več podrobnosti preberite naš opis izdelka na 47. strani te revije.

Dirka za veliko nagrado PCFormata!

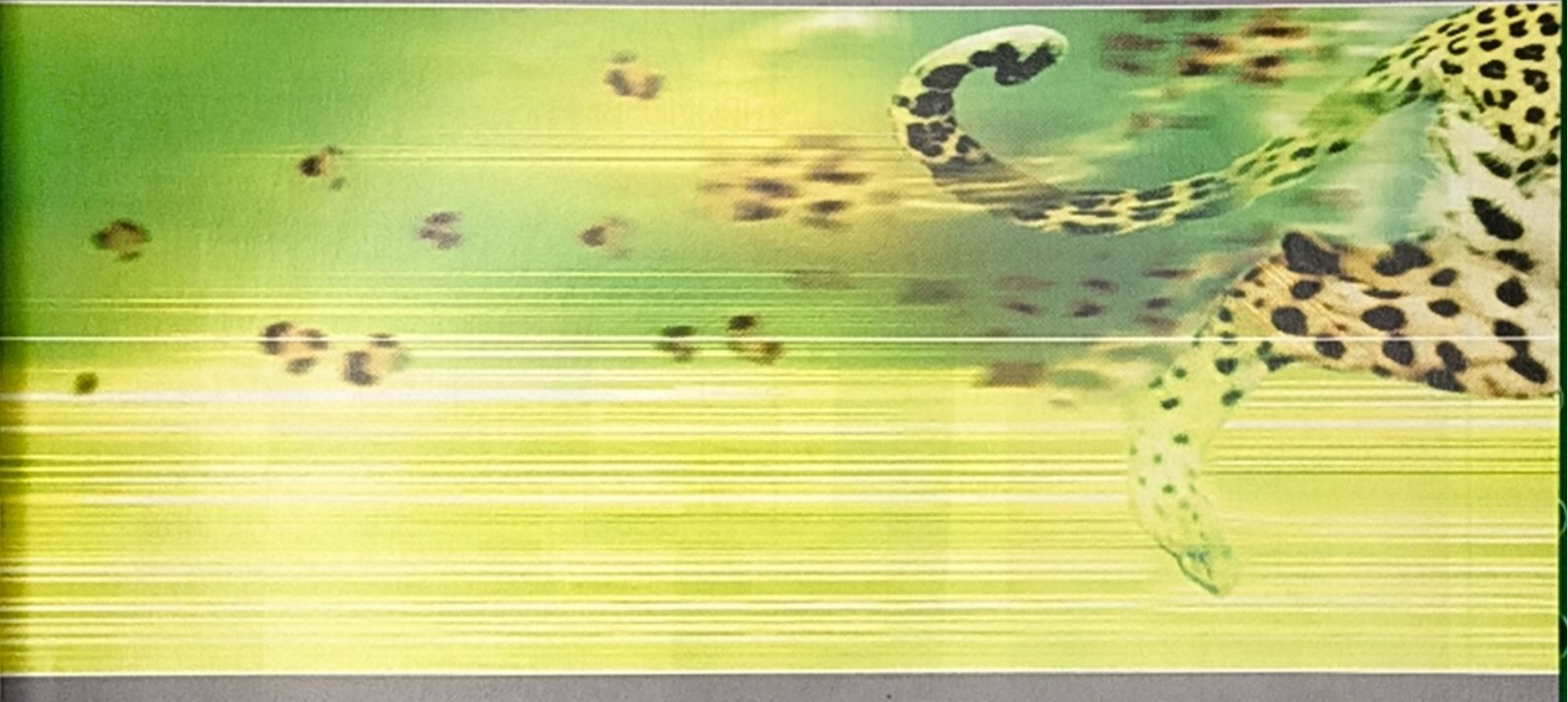
S to številko začenjamo z novim tekmovanjem, na katerega ste povabljeni vsi naši bralci, še posebej pa tisti, ki mislite, da igranje iger obvladate bolje od vseh zemljanov, ki jih poznate. Vsak mesec vam bomo dali priložnost, da to tudi dokažete.

Ta mesec nam demonstrirajte, da ga ni boljšega od vas, ko stvar nanese na vrtenje volana in polaganje ovinkov. Namestite si demo verzijo igre ***No Brakes: Four By Four Racing***, ki jo najdete na našem disku, izberite progo Europe in oddivjajte brez zavor naprej. Šteje se čas najboljšega enega kroga. Čas in ime najhitrejšega bosta objavljena v naslednjem *PCFormatu*, po pošti pa mu bomo za nagrado poslali eno računalniško igro.

Če želite s svojim spektakularnim rezultatom sodelovati, naredite zaslonski posnetek vašega rezultata (pomagajte si s *HyperSnapom-DX*, ki ga najdete na našem disku ali naslovu **www.hyperionics.com**) in sliko pošljite na naš elektronski naslov **pisma@pcformatslo.net** ali pa jo shranite na disketo/CD in pošljite na naslov **PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**. Obvezno pripišite vaš čas. Če koga zalotimo pri goljufanju, je diskvalificiran za tri življenja.

Proactive ai

www.asus.com



Ob hitrosti novih Asusovih osnovnih plošč serije S775 vas bo zagrabila panika.

Nova ASUS platforma za Intel 775 predstavlja revolucionarno tehnologijo, ki je zmožna visokih pospeševanj z neverjetno funkcionalnostjo, ki Vas bo navdušila v vseh pogledih.

Stack Cool™
Tišje delovanje pri navijanju

AI NOS™
Povečajte hitrost, ko jo potrebujete

AI NET2™
Preverite LAN povezavo že pred nalaganjem sistema

WiFi-g™
Onboard dostopna točka

> P5AD2 Premium

>Podnožje 775 Prescott
>Intel 925X/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR2 600/533/400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx8
>RAID 0,0+1, RAID 5
>1xPCIe16x, 2xPCel 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>2x PCIe GB-LAN, 139b/a, 8xUSB, WIFI-g
>ASUS: Ai NOS, AI Net2, Hyper Path2, Stack Cool

> P5GD2 Premium

>Podnožje 775 Prescott
>Intel 915P/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR2 600/533/400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx8
>RAID 0,0+1, RAID 5
>1xPCIe16x, 2xPCIe 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>2x PCIe GB-LAN, 139b/a, 8xUSB, WIFI-g
>ASUS Ai NOS, AI Net2, Hyper Path2, Stack Cool

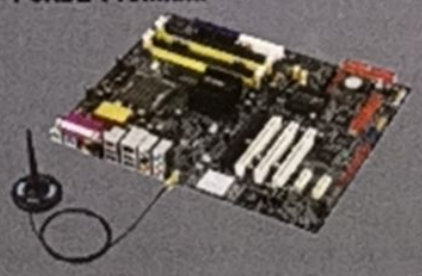
> P5GD1

>Podnožje 775 Prescott
>Intel 915P/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR2 400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx4
>RAID 0,0+1
>1xPCIe16x, 3xPCIe 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>1x PCIe GB-LAN, 8xUSB
>ASUS Ai NOS, AI Net2l

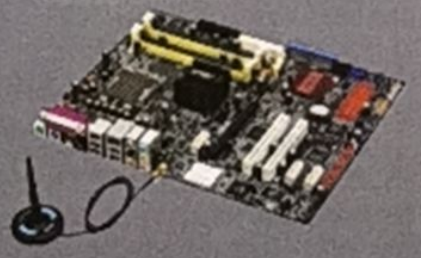
> P5GDC Deluxe

>Podnožje 775 Prescott
>Intel 915P/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR2 600/533/400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx8
>RAID 0,0+1, RAID 5
>1xPCIe16x, 3xPCIe 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>1x PCIe GB-LAN, 1394a, 8xUSB
>ASUS Ai NOS, AI Net2, Stack Cool

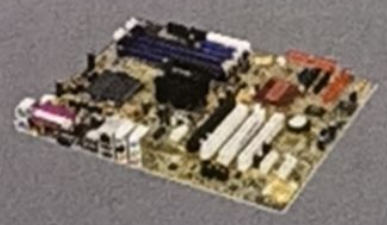
P5AD2 Premium



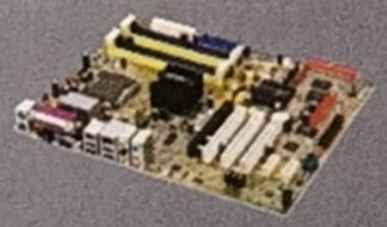
P5GD2 Premium



P5GD1



P5GDC Deluxe



Distribucija:

Acord-92 d.o.o.
Stegne 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01 583 72 30
www.acord-92.si

Comtron d.o.o.
Tržaška cesta 21, 2000 Maribor
Tel: 02 3003 500
www.comtron.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01 589 62 26
www.jae.si

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

novice

NAJPOMEMBNEJŠE STVARI, KIJIH MORATE VEDETI

6 NASVETOV ...da bo mesec hitreje minil.

Ne morete več čakati na izid *Half-Life 2*? Igrajte predelavo prvega dela s pogonom *Doom II*: www.doomwadstation.suhost.com/doom_reviews/halflife.html

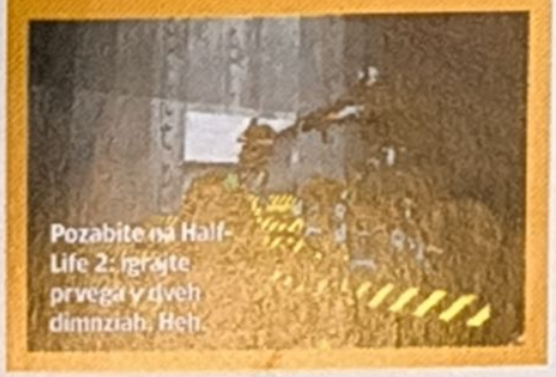
Če vam univerzitetni požarni zidovi blokirajo *MSN Messenger*, se odplazite okoli vogala s pomočjo različice za spletne brskalnike: http://webmessenger.msn.com/&e=42

Posnemite filme vaših epskih igričarskih bojev. Ali krajše posnetke, na katerih ustrelite zlobneža iz *Far Cry* v mednožje: www.planetgamecam.com

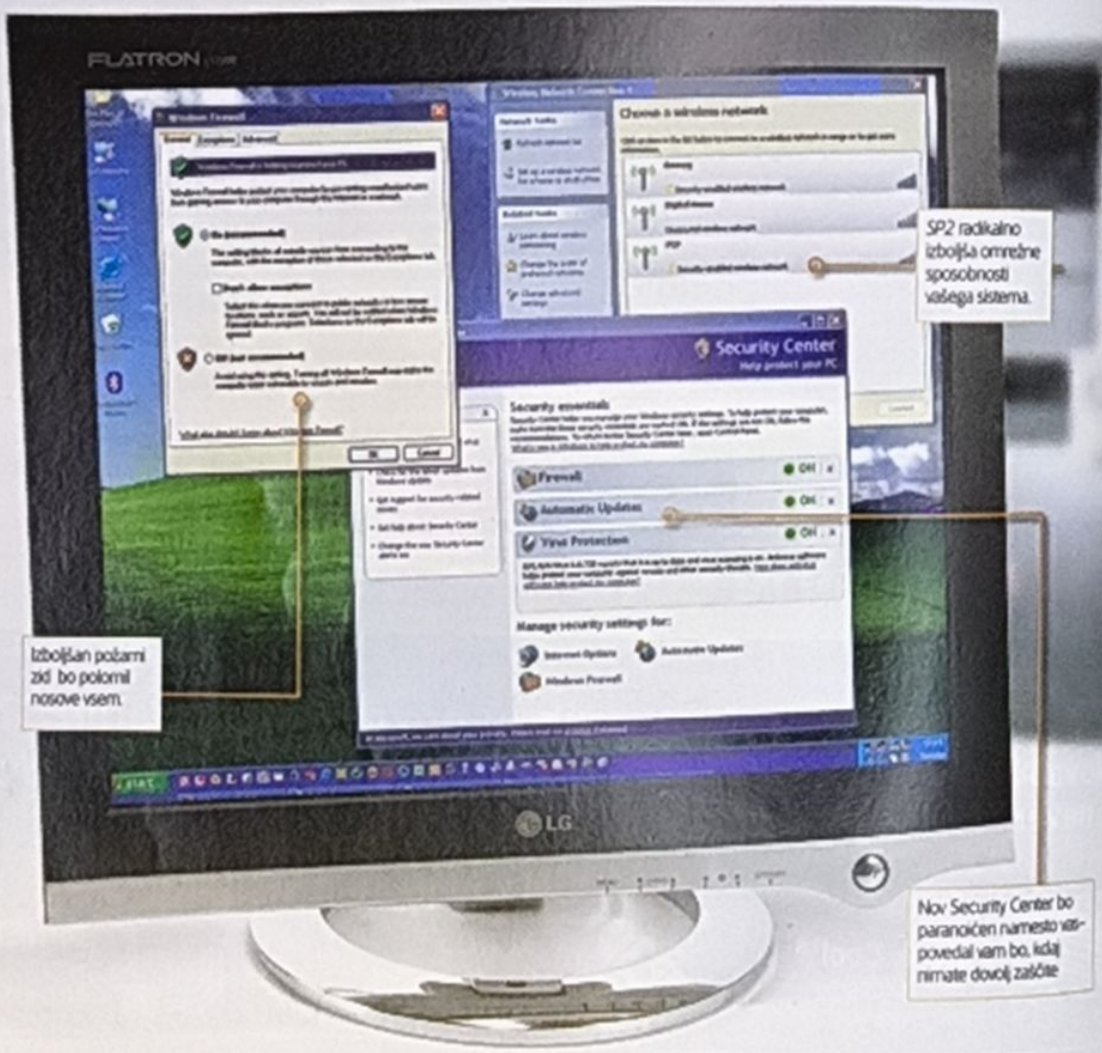
Prislužite si keks in sok, tako da izdate vse svoje prijatelje, ki so si sneli piratsko kopijo igre *Doom 3*: http://www.elspa.com/piracy/report.asp

Začnite varčevati za Epsonov bluetooth helikopter. In najdite kakšno pametno možnost uporabe: http://news.bbc.co.uk/1/hi/

Modificirajte svojo miško tako, da vgradite v njo zmrznjenega Lego človečka: http://metku.net/cryo



Pozabite na Half-Life 2: igrajte prvega v dveh dimnziah. Heh.



Izboljšan požarni zid bo polomil nosove vsem.

SP2 radikalno izboljša omrežne sposobnosti vašega sistema.

Nov Security Center bo paranoičen namesto vas- povedal vam bo, kdaj nimate dovolj zaščite

Ponovno XP

Prišel je Service Pack 2, Microsoftov dolgo pričakovan popravek za XP. Bo prinesel harmonijo ali kaos?

Ja končno je tukaj. Service Pack 2, popravek za Windows XP, je bil dolgo žrtev debat in prestavljanj izida, zdaj pa se je končno zgrnil nad ciničnо, a usodi vdano publiko. Človek bi mislil, da bo Microsoft želel izdati čim manjši možen popravek, vendar se je njegova teža na koncu ustavila pri 266Mb. Nič čudnega, da so Microsoftovi strežniki zasedeni 200 km/h.

Prav smilijo se nam tisti nesrečneži, ki jih sponzorji še niso osrečili s širokopasovno povezavo, saj bodo ti svoj SP2 dobili po kapljicah preko Windows Update. Kar se zna zavleči.

Ko je SP2 prvič ugledal luč dneva, se je bilo težko dokopati do lastnega izvoda. Izgledalo je, kot da ga Microsoft noče in noče spustiti z verige. Kar je pravzaprav čudno, glede na to, da pa se v času, ko berete te vrstice, na vse pretege trudi, da bi ga spravil do vašega mlinčka. Cilj Microsofta je bil, da se SP2 do konca septembra namesti na 100 milijonov računalnikov. A Billovi fantje kljub temu želijo, da ga snamete v celoti s pomočjo storitve Automatic Update.

OHRANITE MIRNO KRI

Nič čudnega, da so pri Microsoftu pozeleneli, ko so si ljudje SP2 začeli izmenjevati preko BitTorrenta. Opozorila odvetnikov zaradi kršenja zloglasnega US Digital Millennium Copyright Acta so letela naokoli. Ampak to seveda ni ustavilo širjenja SP2 s pomočjo BitTorrenta: borci za prosto izmenjavo podatkov, Downhill Battle, so poskrbeli za to.

Razumljivo je, da ljudje pravzaprav ne razumejo Microsoftovega nenavadnega pristopa do razpečevanja SP2 in marsikdo si je zato mirno snel različico, namenjeno razvijalcem. Huraa! Ta se je namreč kmalu

Kakšno protivirusno zaščito pa vi uporabljate?

bitdefender
secure your every bit

- Hitro in zanesljivo pregledovanje
- Novi **Bitdefender 8** na voljo v dveh različicah – Standard in Professional Plus
- Zelo zmogljiv in prilagodljiv protivirusni program
- **Protivirusni program**, **požarni zid** in **AntiSpam**
- Preprosto **avtomatsko posodabljanje** programa (vsake 3 ure)

PARAMETICA
Dunajska 106, Ljubljana
telefon **01 563 37 66**
e-pošta: **info@parametica.si**
na spletu: **www.parametica.si**

pojavila tudi na **www.download.com.**

Če nimate vklopljenega samodejnega posodabljanja, ste bili do pred kratkim zelo verjetno imuni na SP2. Vsi, ki sodite v to množico, lahko računate, da si vas bo Microsoft vzel na piko in vas z zvito reklamno kampanjo skušal prepričati, da spremenite vero.

SLAB ŠTART

SP2 bi moral biti dokončan leta 2003, ampak, ti groza peklenska, to mu ni uspelo. Po istem vzorcu tudi nove različice Windows ne bomo dobili tako kmalu: pojavljajo se šušljanja, da je izid Longhorna prestavljen celo na leto 2009.

Osnovna naloga SP2 je, da zakrpa tiste luknje, pod katere so ostali popravki zgolj porinili vedro, in tako zagreni življenje piscem virusov. Poleg tega da SP2 pospešek operacijskemu sistemu na tistih mestih, ki so v zadnjih letih pridobili na pomembnosti. Podpora brezžičnim omrežjem je, na primer, izboljšana in integrirana. In, kot bi človek pričakoval, je imel SP2 pri svojem poslanstvu kar nekaj težav. Uporabniki, ki so si paket namestili med prvimi, so razkrili težave z določenimi aplikacijami, vključno z *DivX* in *ZoneAlarm* (ki smo ju tudi mi morali ponovno namestiti), poleg tega je bilo na spletu objavljenih tudi nekaj duhovitih primerov napak, ki so zadevale protivirusne aplikacije.

Še bolj zaskrbljujoče pa je bilo dejstvo, da se SP2 ne zna sporazumeti z nekaterimi velikimi igričarskimi naslovi, kot sta *Unreal Tournament 2003* in *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Malo manj pomembni naslovi, ki odpovejo sodelovanje, pa so takšne radosti, kot sta *Scrabble 3.0* in *Lego Chess* (na katerega smo bili prav nenavadno navezani).

SP2 NADALJUJE

Ostale zoprnosti, o katerih uporabniki poročajo, vključujejo blokiranje priponk v *Outlook Expressu* v slogu *Outlooka*, kar lahko pomeni tudi izgubljeno priponko, če se sistem tako odloči. Je pa zanimivo, da, po vzoru odličnega *Outlooka 2003*, *Outlook Express* pod SP2 privzeto ne nalaga slik v e-poštnih sporočilih, kar pomeni krajše čase nalaganja za vse. In – slava mu – SP2 privzeto odstrani nadležni *Windows Messenger*. Očitno se Microsoft zaveda, da nas je naredil že dovolj odvisne od *MSN Messengerja*, ki je vsem ljubši.

PCF

VARNOSTNA BLAZINA

Graham Cluley iz podjetja Sophos Anti-Virus.

Rdeča nit SP2 je varnost. XP vas bo zdaj opozoril, če je vaši zaščiti pred virusi potekel rok trajanja, poleg tega pa je vgrajena še izboljšana različica požarnega zidu in blokiranje spywara in neželenega odpiranja oken v Internet Explorerju. Vse to nadzira privesek nadzorne plošče, imenovan Security Center, ki ga je industrija pozdravila kot davno izgubljenega sina. Graham Cluley dela pri Sophos Anti-Virus in preživlja svoje dneve v stalnem boju proti spletnim ujedam. "Nekatere nove funkcionalnosti vključujejo boljši požarni zid, samodejno snemanje Microsoftovih popravkov je zdaj privzeto vključeno, SP2 pa tudi bolje pazi na prekoračenje medpomnilnika (buffer overflow), luknjo, ki jo je v preteklosti izkoristil marsikateri virus," je povedal Cluley. "Mislimo, da se Microsoft pomika v pravi smeri."

Je pa res, da vsebuje SP2 nekatere elemente, zaradi katerih boste goreli od jeze. Security Center je resda uporaben, a reklamersko nadležen in ne neha trditi, da ne uporabljate požarnega zidu in protivirusne zaščite, četudi ju gotovo imate. Globoko zajemite sapo, štejte do deset in ne pozabite, da bo na koncu bolje.

POGLEJTE NA www.microsoft.com/windowsxp/downloads/updates/default.mspxsupport.microsoft.com/default.aspx?kbid=842242

Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

Novo!

HL-5140

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-5150D

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM, Epson
- podajalnik za 50 listov, kuvert, ...

Novo!

Novo!

HL-5170DN

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje

Že od 87.480 SIT z DDV in ...

(p)ostanite zmagovalec!

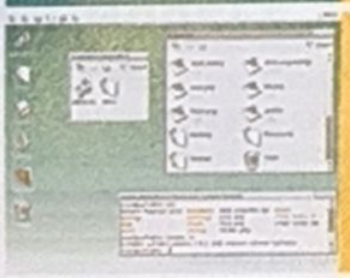
Nova serija laserskih tiskalnikov

brother

Zastopa in distribuira: Trion **Trion d.o.o**, *Pot k sejmišču 30, Ljubljana*
www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12

Revolucija OS

Svet je poln operacijskih sistemov, ki niso Windows: tokrat smo jih vrgli v ring in jih opazovali med pretepom za prevlado..

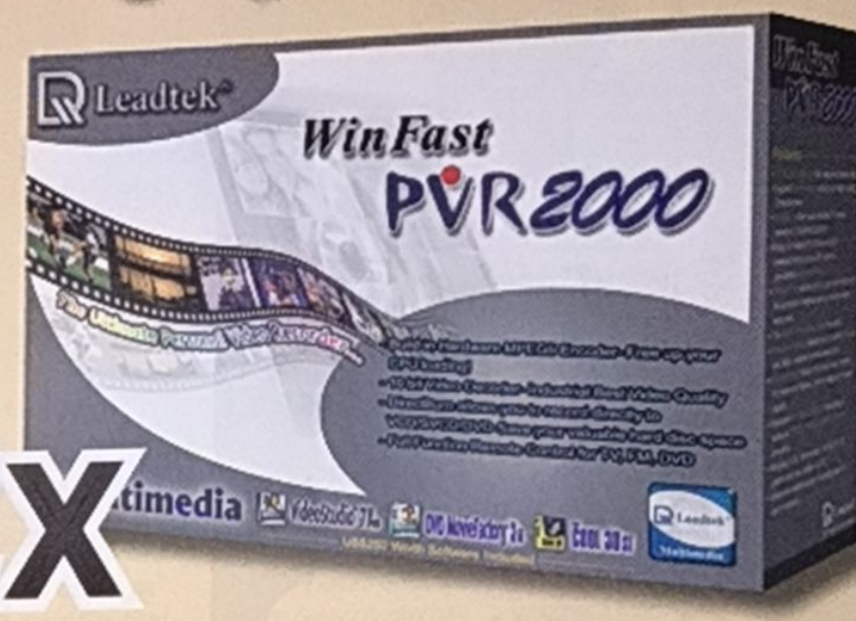
Kaj je?	Za	Proti	Ocena
Linux Tekmec številka ena: odprta koda, brezplačen in prihaja v ducatih okusov. Pogosto se uporablja na strežnikih, rade ga imajo vlade. www.linux.org	Največji sistem v tej skupini, ki ima tudi ogromno skupnost, ta pa redno ustvarja na tisoče brezplačnih aplikacij. Obstaja celo različica, ki se zažene kar s CD-ja ter Wine (**www.winehq.com**), emulator za aplikacije in igre iz Windows.	Še vedno nas tlačijo nočne more zaradi prevajanja gonilnikov za grafične kartice. Enostavneje povedano: Linux je pogosto preveč naporen – pod vsakim grafičnim vmesnikom se skrivajo ukazne vrstice.	5/5
FreeBSD Eden največjih brezplačnih operacijskih sistemov: prav tako je zasnovan na UNIX-u in ga je, kot Linux, mogoče prirejati in distribuirati po mili volji. www.freebsd.org	Hiper-stabilnost in prilagodljivost: oglejte si 128 emulatorjev drugih operacijskih sistemov na **www.freebsd.org/ports/emulators.**	Sliši se nemogoče, a je še bolj kompliciran kot Linux, namenjen pa je bolj strežnikom in poslovnim zadevam, ne toliko bralcu *PCFormata*, ki bi se radi znebili Windows.	3/5
Mac OSX Bu, bah itn. Applov novinec je brezdušnim navdušencem dal duška zaradi vizualno lepe enostavnosti. Je samo za Mace. www.apple.com	Nedvomno izgleda lepše kot Windows in je tudi nekoliko bolj intuitiven. In tudi manj nagnjen k sesuvanju, pravijo njegovi privrženci.	V čem je poanta imeti hudo fin avto, če pa vam ni dovoljeno pogledati pod pokrov motorja? Rakasta rana OS X je, poleg ostalih, da obstaja preveč stvari, ki vam jih ne bo dovolil. Windows je vseeno bolj vsestranski.	1/5
AtheOS Manjši brezplačen projekt, podoben BSD in Linuxu, ki pa je neprimerno bolj vizualno orientiran. Teoretično briljantno, v praksi pa projekt stoji. www.atheos.cx	Za razliko od Linuxa in FreeBSD, je v celoti zasnovan kot namizni OS, kljub podpori za veliko UNIX-ovih možnosti. Če se bo razvoj nadaljeval, bi lahko postal ena najboljših alternativ za Windows.	Nekako je potihnil – kot dokazujejo nedelujoče povezave na spletni strani – in ne ve se, če se bo razvoj sploh nadaljeval. Posebej zdaj, ko ga je prehitel Syllable, čisto nov projekt.	2/5
 **Syllable** Pred dvema letoma so ga začeli razvijati avtorji Atheosa, ki jih je skrbela prihodnost projekta. Danes se projekt hitro razvija. http://syllable.sourceforge.net	Verjetno najprijaznejši za PC v tej skupini – ponuja podporo za večino običajne strojne opreme, na voljo pa je kup aplikacij (**http://kamidake.other-space.com**). Zdaj obstaja celo zagonski Live CD.	Še vedno je v zgodnji fazi razvoja, čeprav je napredek neverjeten. Izjave o enostavnosti uporabe in zmogljivosti so zaenkrat bolj v mejah "bo urejeno". Prihodnost je svetla, mu pa manjka podpore, kot jo ima Linux.	4/5
OSBOS Počivaj v miru, BeOS. Naj živi OSBOS, zbirka operacijskih sistemov, ki jo je navdihnil prav BeOS. www.beunited.com	Obstaja pet projektov OSBOS in vsi izgledajo drugače in imajo različne možnosti, so pa v bistvu zasnovani na Linuxu, ne na BeOS-u. Najbolj zanimiva je različica BeFree: **http://befree.sourceforge.net/**	Linux z drugim imenom ne diši nič lepše in ni nič lažji za uporabo. Dejstvo, da so projekti nedokončani in da tekmujejo med sabo, sistemu ni v prid, zunanje podpore pa zaenkrat praktično ni. To se mora spremeniti...	3/5

Priporočamo...

Čeprav nas boste zdaj ljubitelji odprte kode peljali pred PC inkvizicijo in želeli zažgati na grmadi, moramo priznati, da ga ni operacijskega sistema, ki bi se po enostavnosti uporabe lahko kosal z Windows. Je pa res, da mnogi ponujajo višjo stopnjo prilagodljivosti, kot jo zmore MS.

PCFormat nagrajuje

Dva srečneža bosta BREZPLAČNO spremenila svoj PC v snemalni TV studio!



2x

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

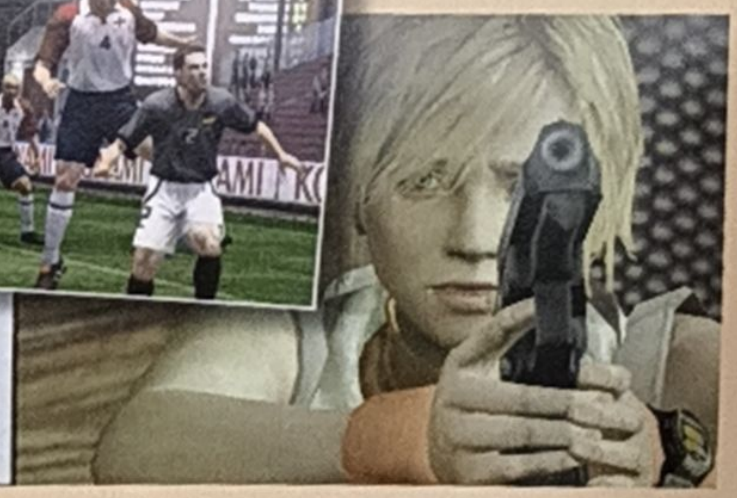
PCFormat podarja DVE TV kartici **Leadtek WinFast PVR2000!**

WinFast PVR2000 vam omogoča, da uživate v gledanju TV programov na vašem PC-ju. Samo priključite kabelsko anteno v kartico in svet bo od vas oddaljen samo še za pritisk gumba na priloženem daljinskem krmilniku. In če vas prime, da bi poslušali radio, vam bo PC s kartico PVR2000 na željo postregel z glasbo ali poročili.

Poleg tega pa kartica omogoča tudi shranjevanje videa s pomočjo strojnega kodiranja MPEG-2, ki bo minimalno obremenjevalo procesor vašega PC-ja. Tako se je mogoče nemoteno ukvarjati s službenimi ali šolskimi obveznostmi na računalniku, medtem ko PVR2000 v ozadju za vas snema vašo najljubšo nanizanko. Še več, če ste na tesnem s prostorom, zmore tale junak shraniti video posnetek s pomočjo tehnologije DirectBurn neposredno na medij DVD. Zaradi 10-bitnega video dekodiranja v kombinaciji s filtri je kvaliteta slike nepremagljiva.

Za nameček je kartici priložena vrhunska programska oprema priznanega podjetja ULEAD, ki je namenjena obdelavi shranjenih video posnetkov in dodajanju posebnih učinkov. Programi kot so Video Studio, DVD Movie Factory , Cool 3D in ostali bodo spremenili vaš PC v profesionalni studio za video montažo.

SMS NAGRADNO ŽREBANJE



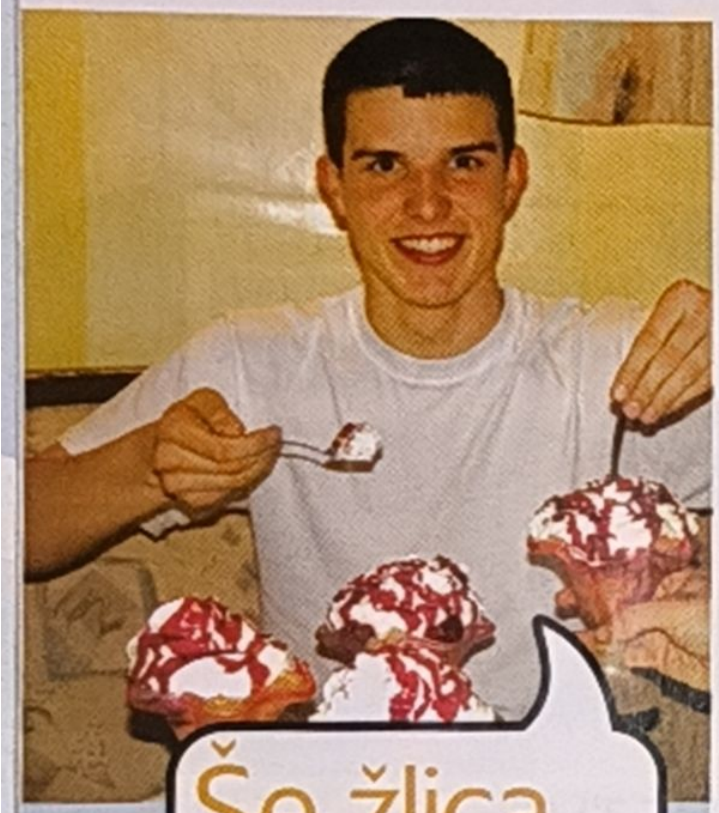
Brez novosti pri nas ne gre! Ponosno vam predstavljamo **PCFormatov SMS klub**, katerega članom se ni treba bati, da bi kadarkoli ostali brez informacij o zanimivem svetu, ki ga raziskuje naša revija. Informirali vas bomo, zabavali vas bomo in če boste imeli na mobilnem telefonu vklopljeno vibriranje, vas bomo mimogrede še zmasirali. Obvestila vam bomo popolnoma brezplačno 2-4 krat na mesec namreč poslali kar v obliki sporočil SMS, tako da ni strahu, da bi kakšnega zgrešili.

Prijava v naš novi klub je nadvse preprosta: pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** na številko **2929** in prejeli boste obvestilo, da ste sprejeti v klub. Najlepše pa šele pride. Konec meseca bomo izžrebali dva srečneža, ki bosta po pošti prejela igri *Pro Evolution Soccer 3* in *Silent Hill 3*. Deset sekund tipkanja po telefonu, pa boste bogatejši za morje ažurnih infor-

NAGRAJENCA PREJŠNJEGA MESECA

Grafično kartico Leadtek WinFast A350XT v vrednosti okoli 50.000 SIT si je s pravočasno oddanim *PCFormatovim* nagradnim kuponom prislužil **MATEVŽ KRIŽAJ, Sp. Senica 26a, Medvode.**
Laserski tiskalnik Lexmark E232, za katerega bi v trgovini odšteli okoli 55.000 SIT, pa je žreb prisodil **ANDREJU HAJDINJAKU, Lavtarjeva 22, Maribor.**
Oba srečna nagrajenca bosta prejela svoji nagradi po pošti. Iskrene čestitke.

PCFormat
Oktober 2004
NAGRADNI KUPON



Tomaževe sladke igre

Novice sladke kot sadne kupe. Le v kolumni je tokrat ena velika grenivka.

Še žlica za Johna...

MINUTA TIŠINE

Mama primi me, da ne padem, oče tolaži me, da se ne zjočem in Mačo, pes sosedov preklemani, nehaj tuliti pod oknom, da te ne zbrcam. Morda je le nerodna interpretacija, prehitro sklepanje – ni pomembno, že misel na to boli, peče, žge v samo bistvo našega občutljivega igričarskega srca. Prinesel nam je *Pogubo*. Prvo, drugo in pred dobrim mesecem še tretjo. Prožil je *Potrese* in nas poslal v *Grad Wolfenstein*. Bil je genij. Oprostite, JE genij – saj je še tu. Zaenkrat...

John Carmack, osrednja osebnost id Software in človek, ki je za prvoosebne strelske igre naredil, kar je Kristus naredil za krščanstvo, razmišlja o koncu kariere programerja grafičnih motorjev. V intervjuju za Game Over, del CNN, je izjavil, da bo sodeloval še pri naslednjem projektu id (v načrtu imajo povsem novo, skrbno varovano serijo), za naprej pa ne more dajati nobenih obljub. Kaj je tega čudežnega dečka pripravilo do takega razmišljanja, je težko reči, saj se v njegovem življenju dogaja marsikaj.

Kot prvo, je avgusta postal novopečeni očka. Ker je bolj zaspan tip, ki za skoncentrirano delo potrebuje vsaj osem ur hibernacije dnevno, mu je šla žena celo tako na roke, da mu je dovolila selitev v drugo sobo in za malčka ponoči skrbi sama. Druga njegova obsesija so rakete: s svojim podjetjem Armadillo Aerospace kljub neuspehu na tekmovanju X-Prize z glavno nagrado 10 milijonov dolarjev še naprej vztraja pri razvijanju tehnologije, ki bi omogočala vesoljska potovanja. In tretjič, ter najpomembneje – izgubil je pravo igričarsko slo. Po njegovih besedah je zadnja igra, ki jo je preizkusil in v njej užival, prav id-jev *Quake III* iz leta 1999. In pri njem česa ne moremo najti, je to polovičarstvo. Svojim projektom se je vedno 100-odstotno posvetil, sedaj pa je očitno spoznal, da trenutno za kaj takega ne najde več prave motivacije. Mi pa v jok. John, ne zapusti nas...

Conflict Vietnam

Datum izida Oktober
Založnik SCI
Razvijalec SCI
Na spletu www.sci.co.uk

Vietnam je očitno večji, kot smo mislili – vanj so razvijalci spustili že na tisoče enot, pa vendar ni nobena našla končnega cilja: osvojitve src množic. V goste gozdove zdaj svoje može pošilja še SCi-jeva serija *Conflict*. Unikatna lastnost, s katero se avtorji tako ponašajo, je nadzorni sistem. Tako kot v *Breed* (*Sovražim ga, sovraaažim ga! Aljoša.*) boste zlahka preklapljali med specialci v četi. Toda za razliko od *Breed*, jih boste zlahka tudi nadzirali.

Kliknite desni gumb in preselili se boste v prvoosebni pogled, s katerim boste laže natančno merili. S premikanjem kolešča boste krožili med možmi, srednski gumb pa vam bo dal na izbiro akcijo, ki je glede na dano situacijo smiselna. Premaknite miškin kazalec na poškodovanega kolega in ostalim članom boste lahko ukazali, da ga pokrpajo, premaknite ga na določeno oviro, in uporabili jo bodo kot kritje. Sliši se praktično, pa se bo tako tudi igralo?

The Witcher

Datum izida December
Založnik Še ni potrjen
Razvijalec CD Projekt Red
Na spletu www.cdproject.com

CD Projekt Red je poljski razvijalec, ki je v preteklosti sodeloval z velikim Bio Ware, sedaj pa je na obzorju njihov lasten projekt. V njem igrate kot Witcher, samosvoj junak, izurjen za boje s pošastmi in ostalimi bitji noči v srednjeveški Evropi. Med razvojem igre se Witcher bogati z novimi spretnostmi in "mutacijami" ter sprejema številne moralne odločitve, ki pomembno vplivajo na njegova zavezništva in končni razplet zgodbe. Svet nadnaravnega plačanca bo poln dvoličnih likov – težko bo govoriti o svetli in temni strani – in precej akcijsko orientiranih bojev.
V sedaj že uveljavljeni praksi vzhodnih razvijalcev ima igra samosvoj izgled, poln temačnih lokacij (ustvarjenih s predelanim pogonom Aurora iz *NWN*), ki jih je krepko načel zob časa, ponaša pa se z zgodbo, preneseno iz romanov poljskega avtorja Andrzeja Sapkowskega – njegove knjige so med najbolje prodajanimi domačimi deli. Ali bo šlo tudi igri tako dobro, bomo videli koncem leta.

Men of Valor: The Vietnam War

Datum izida Oktober
Založnik Vivendi
Razvijalec 2015 Games
Na spletu www.2015.com/games/ games_mov.html

Še ena? Da, še ena. Ta vietnamsko obarvana strelska igra naj bi bila zadnja v iztekajočem letu in bo nekoliko bolj realna kot tekmice – še najbolj spominja na *Counter Strike*. Medtem ko se je *Shellshock* osredotočil na mesanje, ki radi gledajo *M.A.S.H.* in *Conflict* na ljubitelje ekipnega boja, bo *MoV* bolj tradicionalna in bo prikazala zorni kot vojne z rdečkarji v gostih gozdovih, kot ga pozna John Kerry. Glavni lik bo sicer Afroameričan Dean She-

MoV: prepričljiva predstavitev vojne?

pard, ki v svojih pismih domačim jasno izraža dvome o bojevanju. Obljubljena je močna UI, ki bo zahtevala, da uporabljate kritje, sicer boste kmalu bogatejši za sveže odprto rano – če te ne boste urno zakrpali, boste izkrvaveli do smrti. Dodajte še standardne skrite pasti, Vietkongovce ter ščepec napalma. Skratka, Vietnam. Ponovno.

Call of Cthulu

Datum izida Februar
Založnik Headfirst
Razvijalec Bethesda
Na spletu
www.callofcthulhu.com

Ta mešanica strelske igre in pustolovščine nosi tipičen Lovecraftov obširen in mračen podnaslov "*Dark Corners of the Earth*" ter kani iti po podobni poti kot *Silent Hill*, katerega četrti del je opisan v tej številki. Igrate kot raziskovalec, ki se skuša prebiti skozi trume pošasti iz mita Cthul ter med blodenjem po globinah stopenj navdahnjenih z Lloigor obdržati vsaj približno zdravo pamet. Ob vseh grozotah se mu lahko zgodi, da zapade v silno realistične halucinacije, polne morastih zvokov in zdravju škodljivih vizij. Pa prijetne sanje.

The Bard's Tale

Datum izida Marec
Založnik Acclaim (pod ?)
Razvijalec inXile
Na spletu www.inxile-entertainment.com

Ste že siti klonov *Baldur's Gate*? Če ste kot mi odgovorili s "Hudiča da!", je *The Bard's Tale*, temelječ na legendarnem istoimenskem naslovu za Apple II iz leta 1985, akcijski RPG, ki ga morate spremljati. Tu ni nobenega viteza, čarodeja, vilinca ali ambicioznega mladeniča, ki bi bil odločen, da ustavi krivice – imamo le precej pokvarjenega, godrnjavega, lenega, denarja lačnega postopača s piščalko. Vendar ima posebne moči: prikliče lahko podgano. Bojte se ga. S takim junakom v glavni vlogi ne more nastati nič drugega kot parodija na ostale predstavnice žanra, polna ubijalskih dialogov in smeha izzivajočih situacij. Pozabite na standardne druščine, bard zaveznike enostavno prizvižga s piščalko in malo čarovnije. Za podjetnega ljubimca nas malce skrbi le zaradi dokončnega propada za Evropo zadolženega Acclaima – upajmo, da bo vseeno našel pot do naših trgovin.

Tukaj lahko samo upa, da gre za halucinacijo.

Legion Arena

Generalu nikoli ne dajte vojakov. Takoj bo začel vojno.

O, poglejte razvrščenost teh na levi. Gotovo so Hrvati.

Legion Arena je spletna RPSG, ki bo do novembra prebivala le v glavah zaenkrat še ne preveč priznanega razvijalca Slitherine Software (*Chariots of War, Spartan, Gates of Troy*). Preden sami pri sebi sklenete, da gre pri vnašanju črk RPSG za tipkarsko napako, naj vam razjasnimo da se pogovarjamo o večigralski zmesi strategije in igranja vlog (Role Playing Strategy Game). Mhm, nekaj novega. A če malo bolj pogledamo zasnovo igre, postane jasno, da ne gre za posebno revolucionarnost: kot da bi imeli nekoliko okrepljeno večigralsko komponento dobre RTS.

Začnete silno skromno: z rimskim generalom in nekaj zlatimi novci. Vaša naloga je, da najamete kopico kmetov ter jih skozi čas spremenite v nezaustavljivo vojsko, ki bo vzdrževala red na celotnem rimskem področju. Do novih zalog denarja pridete z uspešnimi boji (število teh na dan bo omejeno), nato pa je na vas, da se odločite, kaj najbolj potrebujete: nove enote, močnejše oklepe, dodatno urjenje generala na področju vodenja ali bojevanja... Bitke s po nekaj tisoč možmi, kjer boste nabirali izkušenjske točke in si tako odpirali vse večje izzive ter nadgradnje vojaških vrlin, se bodo odvijale v 3D, razvijalci pa obljubljajo stalne posodobitve map, nove enote, dodatke, raznovrstnost nalog, prilagajanje videza vaših enot in razširitvene pakete. Najlepše pri vsem je, da bo prvi mesec brezplačen, nakar se boste odločili, ali je igra vredna tanjšanja denarnice.

Nexus: The Jupiter Incident

Datum izida Oktober
Založnik HD Interactive
Razvijalec Mithis Entertainment
Na spletu www.nexusthegame.com

Bila je *Imperium Galactica III*, nato *Galaxy Andromeda* in sedaj jo kličejo *Nexus – The Jupiter Incident*. Različna imena, toda pod njimi je ves čas bila futuristična taktična RTS, polna vesoljskih ladij (50 vrst leteh) in impresivnih animacij, ki cilja na podobno občinstvo kot seriji *Starfleet Command* in *Homeworld*. Gre za precej ozko orientirano strategijo, ki se ne zmeni za nabiranje virov ali gradnjo enot – imate, kar imate, in s tem se morate prebiti skozi sovražno okolje 22. stoletja, ko se med sabo, po odkritju črvine na robu sončnega sistem, udarijo velike korporacije tistega časa. Zaradi okleščenosti *Nexusu* nadevajo celo oznako vesoljska bojna simulacija. Linearno povezane misije spremlja močna, na prejšnje dele navezujoča se zgodba, težavnostne stopnje pa segajo vse od otročje preprostega klikanja do podrobnega mikroupravljanja z vašo floto in možmi. Kapitanski most bo torej dostopen tudi manj zavzetim, ne da bi na račun tega trpela globina.

BREZ OVINKARJENJA

"FRANCOZI SO ZAČELI PESNIŠKO TEKMOVANJE, NEMCI SO ŠLI SAMO NA SPREHOD, AMERIČANI PA, NO AMERIČANI SO SE ODLOČILI, DA SE BODO MED SABO POBILI." DAVID COHEN-CORVAL, DIREKTOR *NEVRAXA O SAGA OF RYZOM BETA*.

Šepetanja

PCF prisluhne starim ženičkam, ki zopet obirajo nadaljevanja...

Eidos, ki še naprej noče razkriti, komu bo za nedvomno visoko ceno dahnil usodni da, je fiskalno leto 2004 pričakovano zaključil v rdečih številkah, a goji velike upe za prihodnost. Med aduti, ki naj bi ga popeljali nazaj v črno deželo, sta med drugim novo poglavje v atentatorski seriji Hitman in dežurna izpostava Ljubljanskih mlekarn, Lara Croft (oba naj bi izšla prihodnje poletje). Da ne bi nekoč spoštovana pustolovka začela veljati za ceneno lajdrico, so k sodelovanju zopet pritegnili celo njenega idejnega očeta Tobyja Garda – nekaj starševskih nasvetov punčari zagotovo ne bo škodilo.

Da finančna poročila skrivajo marsikaj zanimivega, če le ne zaspiš, dokler do tega ne prideš, ponovno dokazuje Activision: vodstvo je zapisalo, da v prihodnjem fiskalnem letu načrtujejo nove člane v serijah *True Crime, Call of Duty, Shrek, Spiderman* in *Quake*. Mi pa bomo zapisali obljubo, da bomo te naslove skozi naslednje številke natančneje predstavili.

Če nadaljujemo s sveže napovedanimi nadaljevanji, se moramo obvezno ustaviti pri dveh igrah z zanimivo dušo, ki nista postali prodajni veleuspešnici, a imata za sabo solidno število oboževalcev, ki znajo ceniti izvenserijske izdelke. Prva je *Beyond Good & Evil*, čudovito inteligentna akcijska pustolovščina avtorja serije *Rayman*; Ubi Soft se je odločil, da bo svet novinarke Jade podprl in sedaj je dokončno potrjeno, da bo šlo za trilogijo. Svojega življenja pa ni končal niti *Stronghold*, strategija, osredotočena na vodenje srednjeveškega gradu, ki bo svojega 3D naslednika dobil v začetku 2005.

In še dve novički, ki sta tako nepričakovani kot sneg pozimi: *GTA: San Andreas* ne bo ekskluziva za PS2, ampak bomo čefurske vojne na svoje diske ujeli tudi mi (predviden izid enkrat med poletjem), *Duke Nukem Forever* pa je preselil na grafični motor *Doom III* (izid ni predviden).

Aja, in da ne pozabimo... Za vse člane foruma, ki nas nadlegujete preko vseh možnih komunikacijskih sredstev in zahtevate informacije o *Gothic 3*: zaenkrat ni znanega skoraj nič več kot to, da je igra v izdelavi. Ker jo imamo tudi mi radi, ste lahko prepričani, da vas bomo obvestili o vsem, obveščanja vrednem. Zdaj pa že nehajte spamati naše poštne nabiralnike. Hvala.

Bram Cohen
Stvaritelj BitTorrenta

Glavna glavca za BitTorrentom odgovarja na obtožbe kritikov, da podpira piratstvo, in razkriva svojo strast za ezoterične tehnike origamija. Spoznajte gospoda Brama Cohena.

Petindvajsetletnik Bram Cohen je že zdaj neke vrste legenda. Kot glavni mož revolucionarnega (in kontroverznega) sistema za izmenjavo datotek BitTorrent, je v isti meri opevan in demoniziran. A kaj pravi ta strahotno sramežljivi programer o vsem tem? V enem redkih intervjujev, ki ga je *PCFormat* moral skorajda izsiliti, redkobesedni Američan odkriva nekaj o sebi....

PCF Zakaj si sploh ustvaril BitTorrent?
Bram Želel sem ustvariti nekaj, kar bo imelo veliko uporabnikov.

PCF Kako načrtuješ njegov razvoj? Kaj še skrivaš v rokavu?
Bram V začetku je bil BitTorrent zasnovan kot zmogljivo in zanesljivo orodje. V prihodnje načrtujem, da bo znal nadaljevati s snemanjem tudi po ponovnem zagonu računalnika, enoten vmesnik za več snemanj ter napredno različico uporabniškega vmesnika.

PCF Zdi se, kot bi bil program vsepovsod. Blizzard ga uporablja za *World of Warcraft*, uporablja ga tudi Red Hat in preko njega se distribuira ogromno demov in filmskih napovednikov. Ali si pričakoval, da bo kdaj tako uspešen?
Bram Ne, vsaj ne do take mere. Vedel pa sem, da se bo prijel.

PCF Kaj misliš o tem, da uporabnike, ki se poslužujejo BitTorrenta za izmenjavo datotek, označujejo za pirate?
Bram Ogromno je uporabnikov, ki uporabljajo BitTorrent, pa vsekakor niso "pirati". Pirati so posamezniki, ki snemajo in širijo avtorsko zaščitene materiale. BitTorrent je seveda mogoče uporabiti za distribucijo česarkoli komurkoli, kar pomeni, da ga lahko uporabljajo tudi sami lastniki avtorskih pravic. Sploh pa se mi zdi samoobramba pretirana. Ima pa sama beseda "pirat" zanimivo zgodovino. V zgodnjih letih Združenih držav smo imeli namreč precej zanič mornarico, predvsem zato, ker so si izkušeni mornarji večinoma pridobili "dovoljenja" za napadanje tujih trgovskih ladij. Ti mornarji so lahko ves plen obdržali zase in mirno onemogočali pomorsko trgovanje drugih držav, če so jih zajeli, pa so imeli status vojnih ujetnikov. Tako so ti mornarji delali za nas, saj je bila njihova naloga napadati ladje držav, s katerimi smo bili v vojni in niso smeli ubijati ljudi, v vseh ostalih pogledih pa so bili navadni pirati.

PCF Ali si BitTorrent sploh zasnoval, da bi bil sistem za izmenjavo avtorsko zaščitenega materiala oziroma način, s katerim bi bilo mogoče prelisičiti DRM? Si zadovoljen, da se je zadeva do določene mere razvila v točno to?
Bram Če je karkoli zaščiteno z DRM, moraš najprej razbiti to zaščito, da bi si lahko ta material izmenjeval preko BitTorrenta. Tega v praksi v bistvu ni, ker DRM sploh ne deluje, kot bi moral, kar pa je problem za DRM, ne za BitTorrent. Niti najmanjšega nadzora nimam nad tem, kaj si ljudje izmenjujejo preko BitTorrenta, a bi bil hvaležen, če mi kršitelji ne bi več pošiljali pošte v zvezi s tehničnimi težavami, kar tako radi počno.

PCF Če ti ni všeč dejstvo, da se BitTorrent uporablja tudi v piratske namene, kaj bi bil tvoj idealen model za legitimno uporabo programa?
Bram Takih modelov je več. Program sem zasnoval, da bi bil kar najbolj široko uporaben. Verjetno bi vse moje teorije hitro povozili, ker nikoli nisem delal v kakšni veji industrije, ki bi se ubadala za avtorskimi pravicami.

PCF Ali se strinjaš z omejevanjem in aretacijami, ki jih izvajata RIAA in MPAA, kar zadeva izmenjavo datotek?
Bram Ne poznam nobenega uspešnega podjetja, ki bi si za stalno prakso izbralo vlaganje tožb zoper svoje stranke.

PCF Praviš, da je vzdrževanje BitTorrenta tvoje edino delo. Ali je to donosen posel?
Bram Se ne pritožujem..

PCF Pred kratkim si delal z Valvom. Kako je bilo? Ali so v Steam vključili katero od tvojih idej ali elementov BitTorrenta?
Bram Steam bo v prihodnje verjetno vključeval distribucijo P2P, a je pred tem potrebno urediti še marsikaj drugega.

PCF Kako se počutiš kot neke vrste internetni junak?
Bram Slava je hudič, a sem vsaj slaven na pozitiven način.

PCF Ali delaš še na kakšnem drugem projektu, razen na BitTorrentu?
Bram Imam sistem za preverjanje različic, imenovan Codeville, vodim pa tudi konferenco CodeCon. Imam še več projektov, ki pa so majhni ali komaj nastajajo. V bistvu sploh nimam časa, da bi se ukvarjal z vsemi.

PCF Misliš, da obstaja kak sistem za distribucijo datotek, ki bi se lahko kosal z BitTorrentom?
Bram Kar zadeva možnosti enostavnega prenosa podatkov, se z Bittorentom ne more nič kosati.

PCF Kateri je najbolj čuden način za uporabo BitTorrenta, ki si ga zasledil?
Bram Verjetno pošiljanje terabajtov podatkov preko interneta. Oseba, ki je to poskušala, je naletela na celo vrsto čudnih omejitev, ker je poskušala poslati multiple datoteke z več deset tisoč datotekami. Ne vem, če je bil ta problem sploh kdaj rešen.

PCF Za konec pa še tole: v življenjepisu si zapisal, da si izumil in učil različne izvirne modele v origamiju. Ali bi kakšnega predstavil bralcem *PCFormata*?
Bram Najboljši model, kar sem jih kdaj naredil, je bil srčkan majhen skedenj s pravimi odtočnimi žlebi. Verjetno bom kdaj narisal diagrame ali posnel video o tem, kako zložiti takšno stvar. V zadnjih nekaj letih nisem imel veliko časa za origami, sem pa zadnje dni ponovno začel, ker sem dobil knjigo Roberta *Langa Origami Design Secrets*, ki odlično pojasni nekatere tehnike origamija, ki jih nikoli nisem prav obvladal. **PCF**

ŽIVLJENJEPIS
BRAM COHEN

Bram Cohen je 25 let star svobodomiseln programer, ki se ukvarja z BitTorrentom, revolucionarnim sistemom P2P, ki je brezplačno na voljo kot shareware preko bitconjurer.org/BitTorrent/. Ta nov internetni protokol je močno olajšal hitre prenose podatkov brez običajnega negativnega vpliva na pasovno širino, ki je znana težava, ko se na en strežnik prijavi več uporabnikov. Za več informacij si oglejte njegovo spletno stran http://bitconjurer.org/

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

The way it's meant to be played

nVIDIA.

WinFast® A400 Series

nVIDIA. GeForce 6800 Ultra

nVIDIA. GeForce 6800 GT

Grafične kartice za zmagovalce!

Najboljše razmerje zmogljivost/cena!

- Leadtek Air-Surrounded hladilni sistem (2D način < 30db)
- 16 superskalarnih cevovodov (3D način≤ 33db)
- Polna podpora 3.0 modelu za senčenje
- 256bit GDDR3 spomin-preko 1GHz DDR prenos podatkov
- 64 bitno filtriranje in senčenje tekstur s plavajočo vejico
- Dual - Link DVI podpora
- Priloženi dve zelo priljubljeni DX9 igriei

PCI EXPRESS series

WinFast PX350

- NVIDIA GeForce PCX5900 GPU
- 128MB hiter DDR spomin (256 bit)
- Podpira D-sub, DVI & TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL1.5

WinFast PX360

- NVIDIA GeForce PCX5750 GPU
- 128MB hiter DDR spomin
- Podpira D-Sub, DVI & TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL1.5

NOVO
Multimedia Series

WinFast PVR2000

- NVIDIA GeForce PCX5750 GPU
- 10-bitni video dekoder
- Strojni MPEG-II enkoder
- DirectBurn... in še mnogo VEČ!

Acord-92 d.o.o.
Stegne 13
1000 Ljubljana, Slovenia

Tel.: (01) 583 72 30
Fax: (01) 519 80 20
www.acord-92.si
info@acord-92.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13,
1000 Ljubljana, Slovenia

Tel : (01) 589 62 26
Fax: (01) 589 62 10
www.jae.si
prodaja@jae.si

www.leadtek.com

Visoko-ločljivostni kompaktni fotoaparati

Digitalni fotoaparati so nujno potrebne igračke novega tisočletja. A če želite, da bodo drugi vaše klikanje vzeli resno, potrebujete spoštovanja vredno opremo.

Čeprav je uredništvo *PCFormata* sestavljeno izključno iz posameznikov, ki ljubijo znanost, bi nas še pred kratkim lahko zalotili med žolčno debato o tem, ali nam lahko digitalni fotoaparati resnično ukradejo dušo – vsaj z estetskega vidika. Pred le nekaj leti so namreč znali ustvariti samo spacane slike, ki so bile le od daleč podobne posnetim subjektom, danes pa lahko že z navadnim mobilnim telefonom posnamete slike, ki imajo višjo ločljivost od Hubblovega teleskopa. No, vsaj slikana pijana druščina iz sosednje gostilne se bo prepoznala na posnetkih.

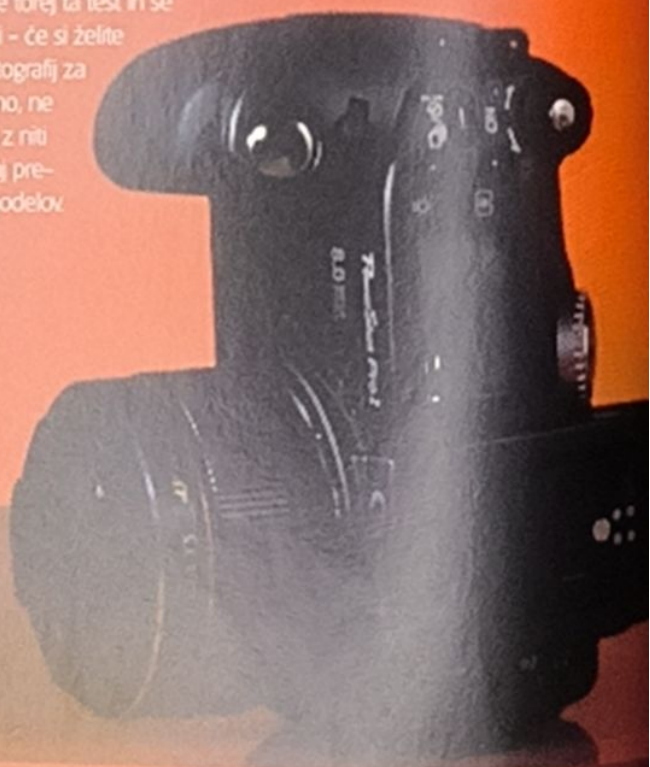
Cene digitalnih fotoaparatov pa vztrajno padajo – fotoaparati, ki bi vas še pred pol leta olajšali za več kot pol milijona, so danes dostopni za manj kot polovico tega denarja. Prav zato se ne čudimo, da še stare marne zamenjujejo svoje 35mm kompaktne fotoaparate z digitalnimi. Vseeno pa še vedno velja, da je izbirčnost vedno dobrodošla, saj za poštene fotografije žepni podpovprečni modeli, ki jih lahko dobite ob nakupu pralnega praška, ne bodo zadostovali. Trenutno lahko izbirate med dvema vrstama fotoaparatov. Na eni strani imate cenejše zrcalno-refleksne fotoaparate, med katerimi prednjači Canon z modelom 300D, na drugi pa visoko-ločljivostne kompaktne modele, ki vam jih predstavljamo v tem testu.

KOMPAKTNI, A VELIKI

Med kompaktnimi in zrcalno-refleksnimi fotoaparati pa obstajata dve vidni razliki, in sicer ti, da zrcalno-refleksni fotoaparati omogočajo uporabo različnih leč in da imajo fizično večje senzorje. Če imate Nikonov zrcalno-refleksni fotoaparat, lahko nanj namestite praktično katerokoli Nikonovo lečo, tudi tako s starejšega, klasičnega fotoaparata. To seveda pomeni, da lahko za vsako priložnost uporabite posebno lečo, res je pa tudi, da boste za leče odšteli skoraj toliko kot za sam fotoaparat. Kompaktni digitalni fotoaparati s fiksnimi lečami mogoče res ne ponujajo toliko možnosti, so pa zato veliko bolj fleksibilni. Kar pa zadeva možnosti, pa moramo povedati, da lahko tokrat testirani fotoaparati na tem področju celo prekosijo zrcalno-refleksne modele nižjega cenovnega razreda.

Preberite torej ta test in se odločite sami – če si želite kvalitetnih fotografij za primerno ceno, ne boste zgrešili z niti enim od tukaj predstavljenih modelov.

PCF



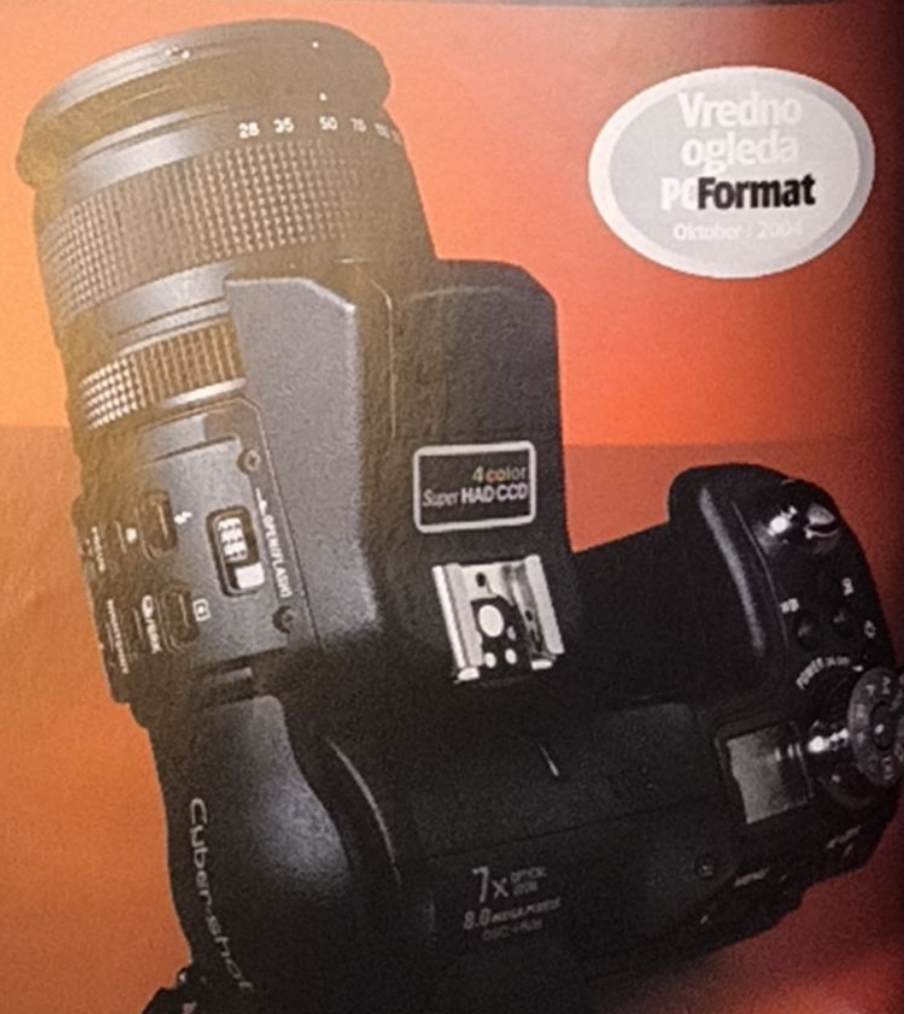
DSC-F828 245.880 SIT

82%

Proizvajalec Sony Testiranje omogočil CHS, 01 280 66 00

Osnovno oblikovanje modela F828 se je v zadnjih letih rafiniralo preko različnih inkarnacij Sonyjevih fotoaparatov višjega razreda. Ukrivljenega telesa fotoaparata ne odpišite kot lepotno potezo in sploh ne poskušajte umeščati Sonyja v isti razred kot modele nižjega razreda "starih" proizvajalcev, kot sta Nikon ali Minolta. F828 se ponaša z eno najboljših oblik, ki je funkcionalno že praktično genialna – veliko lečo je enostavno prijeti, ima "pravi" obroč za zoom in odličen obroč za fokus, ker je lečo mogoče zavrteti, pa je slikanje iz čudnih položajev izjemno praktično. Sony izdeluje tudi nore CCD-je – če se opremite z dovolj težkim kladivom, boste ugotovili, da se ti isti senzorji skrivajo v večini tukaj opisanih fotoaparatov. Vse to oblikovanje in tehnično znanje pa je zaokroženo z mogočno lečo Carl Zeiis T', ki je verjetno najboljši kos stekla, kar se jih je kdaj znašlo na digitalnem fotoaparatu.

Škoda le, da je celota nekoliko manjša kot vsota sestavnih delov. Je že res, da je najprijetnejši fotoaparat na tem testu, a občutek nekoliko skazi včasih vidna kromatska aberacija (škrlatna avra okoli kontrastnih delov) in temperamenten makro način, ki se v določenih trenutkih muči z iskanjem ostrine. Točke pa fotoaparat dobi nazaj z inovativnim načinom slikanja ob slabi svetlobi in Terminatorskim rdečim vzorcem za fokusiranje v slabih svetlobnih pogojih, zaradi česar fotoaparat ne potrebuje dodatne osvetlitve.



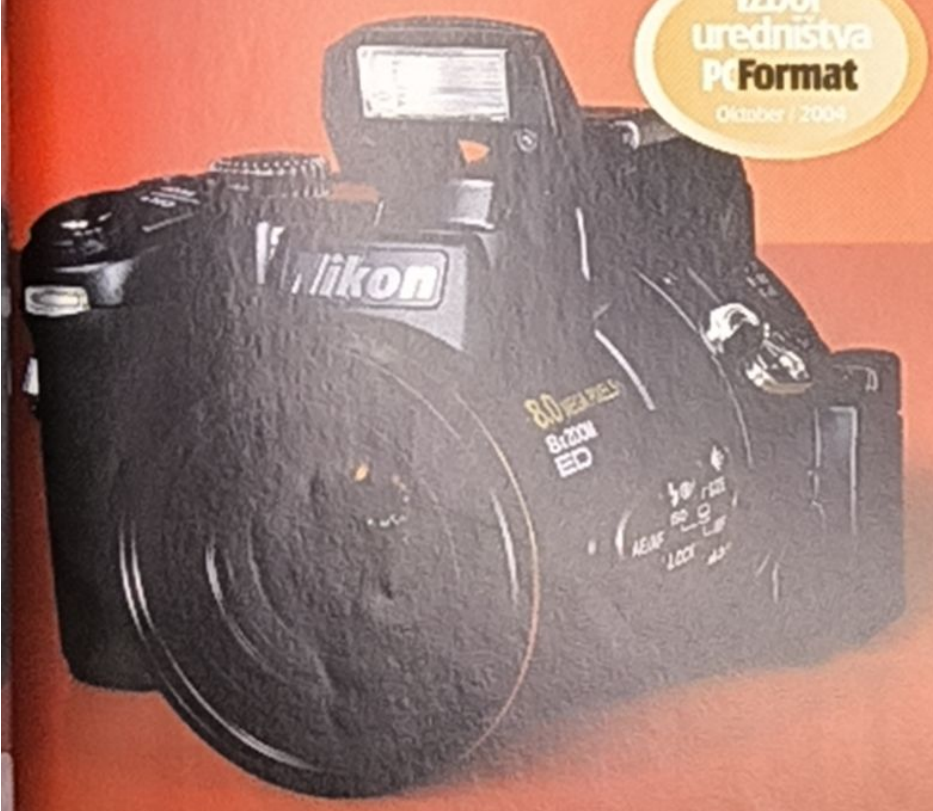
PowerShot Pro 1 298.990 SIT

Proizvajalec Canon Testiranje omogočil Canon Adria, 01 530 87 10

73%

Najdražji fotoaparat na testu, Pro 1, je kompakten, a ni tako lahek kot Nikon. Leča je prva iz serije leč L, ki je nameščena na kompakten model. Sicer ni tako hitra kot je Carl Zeiss na Sonyju, zmore pa še vedno impresivnih f/3,4 na telefoto koncu. Ob vsem pompu, ki so ga zagnali zaradi omenjenih leč, nas je precej razočaralo vidno vinjetiranje (sence v kotih) na telefoto koncu. To nas je še bolj užalostilo zaradi počasnosti motorčka za zoom, ki se prepočasi odziva na premike obročka ob dnu leče. Prav tako nas ni prepričala razmestitev krmilnih gumbov, saj je bilo upravljanje pri vseh ostalih fotoaparatih na tem testu enostavnejše - vse skupaj je preprosto preveč kompliciran, koleščekza spreminjanje nastavitev pa je praktično neuporaben, saj je nameščen za sprožilec, kar niti najmanj ni prikladno.

Škoda, saj so slike, ki smo jih posneli s tem fotoaparatom najbolj ostre in barvno najbolje uravnotežene, tako da se lahko na tem področju z njim kosa samo Nikon. Če ste pripravljeni na nekaj manjših kompromisov in imate gibčne prste, pa se nakup celo zelo splača.



Izbor uredništva PCFormat Oktober / 2004

Coolpix 8700 209.900 SIT

Proizvajalec Nikon Testiranje omogočil Grafo, 01 433 73 92

90%

Mogoče nas je model 8700 tako iztiril prav zato, ker od Nikonovega fotoaparata v tem razredu nismo pričakovali toliko. Gre za najmanjši in najlažji fotoaparat na testu, ki ima sicer najzmogljivejši digitalni zoom, a s tem ni mogoče upravljati preko obroča na objektivu, čudno zasnovano krmiljenje v slogu "pritisni gumb in obračaj" pa nas niti najmanj ni navdušilo. Ima tudi najpočasnejšo lečo na testu in razen izjemno svetlega zaslončka ga čisto nič ne loči od cenejšega in starejšega modela 5700. Slednji je bil prav simpatičen fotoaparat, ki pa je bil precej počasen in ga je konkurenca kmalu prehitela.

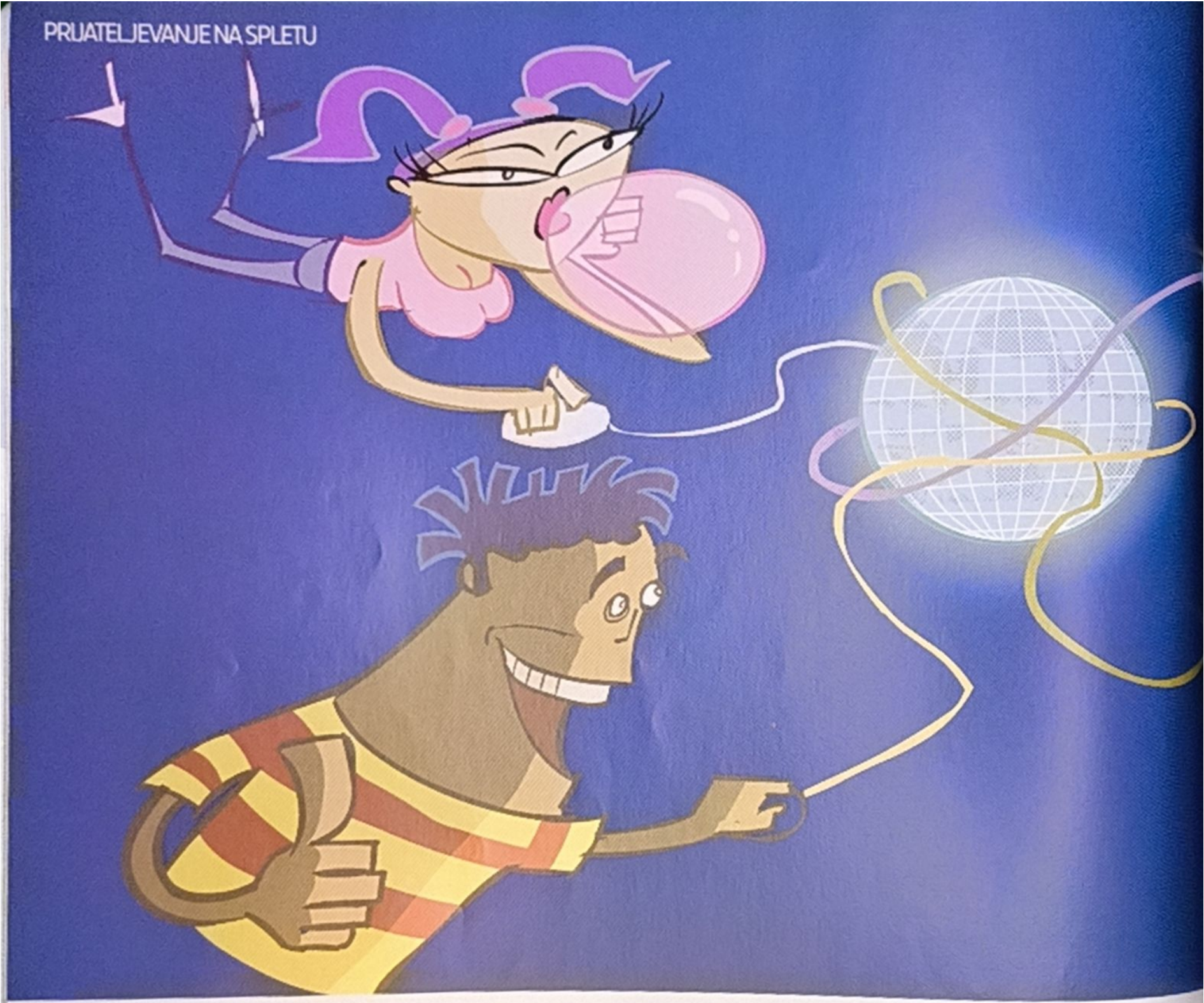
V vseh ostalih pogledih pa je fotografiranje z 8700 čista poezija. Motorček za zoom se lahko kosa z vsemi mehanskimi tekmeci, ko je govora o hitrosti in natančnosti, odzivnost zaslonke pa je naravnost fantastična. V bistvu gre za popolno kombinacijo enostavnosti uporabe ter funkcij in zmogljivosti, ki jih zahtevajo navdušeni fotografi. Področje, ki ga postavlja pred konkurenco na tem testu, pa je kvaliteta posnetkov. Po možnostih fotografiranja 8700 prekosi vse ostale modele na testu, z njim posnete fotografije pa so tudi znatno boljše od ostalih. Leče Nikkor proizvajajo jasne in čiste slike z udarnimi barvami, prav tako pa te leče popolnoma izničijo vsakršno kromatsko aberacijo, ki pesti druge modele na tem testu, in omogočajo najvišjo stopnjo podrobnosti. Po kvaliteti slik se z njim lahko kosa samo Canonov model, nižja cena, natančnejše merjenje, daljši zoom in boljša funkcija makro pa so tehtnico prevesili na Nikonovo stran.

DiMAGE A2 239.990 SIT

Proizvajalec Minolta Testiranje omogoči EuroFoto, 04 236 64 70

78%

7x zoom leča na A2 nadzorujete mehanično, s krmilnim koleščkom, ki deluje nekoliko plastično v primerjavi z F828 ali Canonom Pro 1, a je pri f/2.9-3.4 ena najhitrejših na telefoto koncu. Najboljša lastnost tega fotoaparata pa je vsekakor vgrajen stabilizator slike, ki s premikanjem CCD-ja sproti kompenzira za tresenje fotoaparata. Gre za odlično inovacijo, ki omogoča slikanje s precej hitrejšimi zaklopnimi časi, kot bi pričakovali. Slike, ki jih ustvari Minolta, so zelo naravne, kar zadeva barve, ker ni škrlatnih obrob, pa so tudi najmehkejše na testu. Če vam je všeč avtentičen občutek fotografij, podoben tistemu na slikah, posnetih s klasičnimi fotoaparati, je to vsekakor prednost. Nam pa je bila bolj všeč kristalna jasnost DiMAGE-vih tekmecev na tem testu. Kakor koli obračate, se boste, skupaj z nami, spet znašli v tisti sivi zoni, imenovani "stvar okusa". Če iščete simpatičen in zmogljiv fotoaparat, ki ne komplicira, kadar si ne želite komplikacij (in obratno), je A2 vsekakor vreden nakupa.



Kako najti prijatelje?

Pozabite *The Sims* in si oglejte resnične metode za pospeševanje človeške interakcije z majhno pomočjo vašega PC-ja.

Družabne mreže so zadnja moda interneta: ljudje upajo, da bodo preko njih našli partnerja ali prijatelje v daljnih deželah; obstoječa omrežja uporabljajo za pridobivanje vsega mogočega, od zmenka do nove zaposlitve. Tu pa je tudi največja svetovna igra *Six Degrees of Kevin Bacon*. Karkoli vam je pač ljubše. Edini štos je v tem, da ne obstaja nobeno centralizirano vozlišče, ki bi povezovalo te sisteme. Za kar seveda obstaja dober razlog... Konkurenca je ostra kot britvica, saj storitve poganjajo in izginjajo, ko skupine migrirajo od ene do druge, od Friendsterja do Orkuta ali od Tribe do MySpace; spodbujanje navzkrižnega sodelovanja je enako profesionalnemu samomoru. Ironično pa je ravno ljubosumno varovani občutek skupnosti tisti, ki te drugače nepovezane strani med seboj povezuje v celoto.

ZMENKI IN PRIJATELJI

Friendster (**www.friendster.com**) je najčistejša oblika družabnega omrežja, v katerem lahko uživate online, pa tudi izvrsten primer delovanja tovrstnih storitev. Začnete tako, da ustvarite račun, odgovorite na približno pet milijonov vprašanj, ki pokrivajo vsa področja, od vaše najljubše knjige do popolnega romantičnega partnerja, naložite sliko, nato pa se zleknete v naslonjač in čakate, da se v vašo sobo pričnejo zgrinjati sporočila.

Na tej točki imate omrežje, sestavljeno iz natančno ene osebe: vas samih. Da bi ga razširili, boste morali prepričati svoje prijatelje, da se vpišejo tudi sami, nato pa tudi oni za to navdušijo svoje prijatelje. In vaše omrežje se prične širiti. Na storitvi imate lahko osem neposrednih prijateljev – en krog oddaljenosti – ki vas v zameno povezujejo z 71 dru-gimi ljudmi – dva kroga oddaljenosti – ki vas v zameno povezujejo s 1.000 drugimi ljudmi, ki vas v zameno povežejo s Kevinom Baconom.

> **ODGOVORITE NA PRIBLIŽNO PET MILIJONOV VPRAŠANJ IN POČAKAJTE, DA SE PRIČNEJO ZGRINJATI SPOROČILA**

Ali večino teh ljudi tudi poznate? Ne. In obstaja velika možnost, da jih tudi nikoli ne boste srečali. Vendar pa je zaradi verig, ki omogočajo to povezavo, verjetno, da imate vsaj nekaj skupnega, od konjičkov do geografske lokacije. Zaradi česar so tudi potencialno bolj koristni kot naključni štirinajstletnik iz Wisconsina, s katerim vaju veže skupna ljubezen do filma *Dark City*.

Edina pomanjkljivost Friendsterja je v tem, da s svojo mrežo ne morete storiti *prav* veliko, ko ste jo enkrat vzpostavili. Ko ste dodali svoje prijatelje in njihove lepo napisane prijave, ste v bistvu z delom tudi končali. Zato sploh ne preseneča,

Šli smo okoli sveta in našli prijatelje v zelo oddaljenih krajih.

da nekatere storitve ponujajo bolj specifične ugodnosti...

Tribe.net (**www.tribe.net**) je v tem trenutku nedvomno najbolj impresivna družabna skupnost. Res je, da ima močne ameriške predsodke in pomanjkljivosti, zaradi česar mnogi udeleženci verjamejo, da je Maribor, Slovenija, od Massachusetsa v ZDA oddaljen manj kot 100 kilometrov; zaradi tega se verjetno ne boste udeležili nobene izmed že smešno številčnih zabav in družabnih srečanj, v katerih, kot kaže, tako uživajo njeni člani (še zlasti v sekciji za odrasle; khm, khm) – kljub temu pa ima tudi svoje prednosti. Tribe ponuja velikansko število forumov za klepet. Seznanne, s pomočjo katerih lahko najdete pomembne informacije in zrelo skupnost, katere interesi segajo od lova na NLP-je do malikovanja serije *Monty Python*. Kjer boste morda naleteli tudi na koga iz našega uredništva.

Storitve, kot sta Tribe in rivalski Googlov Orkut (**www.orkut.com**), ki sprejema člane le na podlagi povabila, so pravzaprav nekakšen mini-internet. Vsakdo lahko ustvari svojo lastno skupino o kakršni koli temi, ki mu je všeč (obstaja celo skupina za ljudi, ki uživajo v nalaganju svojih golih fotografij na splet skupaj s celotno galerijo slik) in povabi druge, da se ji pridružijo. Glavna razlika je v tem, da je njegova baza uporabnikov manjša, zaradi česar je tudi veliko večja možnost, da boste naleteli na ljudi po vaši meri.

Euphoria je vodja Tribove skupine "Free Advice On Any Subject", katere predmeti razpravljanja segajo od odpravljanja težav zaradi nadležnih črnih vdov do zdravstvenih prednosti havajskega soka Noni. "Ko sem se pridružila Tribu, se sploh nisem zavedala, kakšen koncept stoji za storitvijo," je povedala. "Ko sem ga raziskovala, sem našla veliko stvari, ki me zanimajo, in na moje presenečenje me je nekdo povabil v svojo mrežo že med drugim obiskom. Takrat se sploh nisem zavedala, da lahko človek pridobiva nove prijatelje in kakšna je udeležba."

Vseeno pa je njen seznam kontaktov hitro narasel, tako navidezno, kot v resnici. Ko smo jo vprašali, ali ima zaradi uporabe te storitve kakšen uspeh v realnem življenju, je razložila: "V nekaj mesecih sem napredovala od skoraj popolnoma navideznega družabnega življenja do takega, ki me vsak dan spravi iz hiše, saj se s svojimi prijatelji pogosto zabavam."

To je izvrsten primer, kako te storitve v resnici delujejo. Samo zato, ker potekajo preko računalnika, še ne pomeni, da so spremenila tudi pravila; za ustvarjanje novih kontaktov se morate prav tako potruditi, ne glede na prijatelje. Prednost tako velike mreže precej poveča vaš obseg druženja, saj tako vzpostavite stik s profesionalnimi skupnostmi in ne le s skupinico pivskih bratcev v vašem lokalnem baru. Kar je lahko včasih rešilna bilka. Čisto zares.

"USTVARITE LASTNO SKUPINO: OBSTAJA TUDI TAKA ZA LJUDI, KI NA SPLETU OBJAVLJAJO SVOJE GOLE FOTOGRAFIJE"

KDO JE TUKAJ

ORKUT Brian Clique
www.orkut.com

Orkutov sistem odobravam, ker je ekskluziven in ker ni dostopen vsakomur, in zato, ker sem sam eden izmed zaslužne elite. Jasno, umazane množice bi morale ostati v svojih majhnih izoliranih svetovih, kjer je sporočanje brezplačno za vse, medtem ko mi – plemiški razred tega zabavnega planeta – uživamo v naših razpravah in srkamo kapučino.

Na žalost pa dobra debata zahteva ogromno časa in truda, veliko ljudem znotraj izvrstne Orkutove mreže pa primanjkuje obojega. Skupnosti obsegajo kvazilijone registriranih uporabnikov, toda le peščico dejansko aktivnih udeležencev. Še bolj moteče pa je, da se boste s pridružitvijo k eni izmed skupnosti znašli sredi poplave različnih oglasov za dodatne skupine, pogosto v pogovorni braziliščini. Kot vam bo znal povedati vsak pravi ljubitelj kave, to ni sprejemljivo. Napisal sem tale haiku:

Brezčasno ganljiva
Pisna bolečina pijanih uporabnikov
Me ne gane več

Dobra plat pa je, da sem tukaj prišel do računa za Gmail. Zdaj pa šššš. Razglabljati moram o razglabljanju.

Znašli se boste sredi poplave ponudb v pogovorni braziliščini, ampak – hej, vseeno so ponudbe.

INTERNET JE REŠIL MAČKO

Mojave, uporabnik Triba, je imel bolno mačko. Veterinar mu je dal le malo upanja za njeno ozdravitev, pa tudi s standardnimi testi ni mogel ugotoviti, kaj je z njo pravzaprav narobe. Na srečo pa je ena izmed Tribovih skupnosti posvečena ljubiteljem mačk (vodi jo Tribov manager skupnosti, Walter, in ji tako služi dodatne točke). "Svojo zgodbo sem objavil na tem mestu in druga ljubiteljica mačk z vzdevkom That Woman mi je napisala, da naj njeno prehrano spremenim v izključno mesno," je razložil Mojave. "Po tem nasvetu in z nekaj pomoči zdravil si je moja mačka spet opomogla. V bistvu je zdaj prav razigrana. In nima nobenih bolečin." Ja, boljše uporabe interneta si ne moremo predstavljati.

MEDTEM V BRAZILIJI...

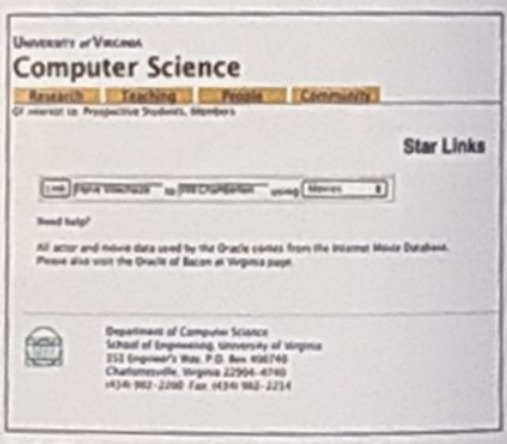
Seveda pa orodja družabnih mrež niso nujno braniki odprte komunikacije, kot se je zdelo na začetku. Pri online pogovorih je ključnega pomena uporaba enakega jezika. Večina tujih uporabnikov se je prilagodila uporabi angleščine, vendar pa se je za zidom Googlovega poskusa, Orkuta, ki sprejema člane le preko povabila, razvnela vojna med Američani in Brazilci, ki ne sledijo miselnosti, da vse ljudi na Zemlji zavezujejo zakoni vesolja, po katerih se je tre-

ZGORAJ Bullies reunited. Briljanten izgovor, da se maščujete Velikemu, Debelemu sošolcu. Razen če je še zmeraj Velik in Debel.

DESNO Euphoria, Tribova vsevedna voditeljica, uporablja storitev za druženje v realnem življenju kot tudi za splošna srečanja.

ŠESTSTOPENJSKI KLEPET

Six Degrees of Kevin Bacon **je dovolj preprosta igra. Začnete jo z enim filmom ali likom in v šestih ali manj potezah poskušate zgraditi most do Bacona Velikega. Na primer, Rob Schneider je v *Mr. Deeds* igral z Ericom Borgmanom, ki je igral v *Mystic River* z... uganete kom? Kevinom Baconom! Will Smith je igral v *Welcome to Hollywood* z Laurencom Fishburnom, ki je igral v *Mystic River* z ...ja, tako je!... S Kevinom Baconom! Ja, saj vemo, da se v *Mystic River* prikaže veliko ljudi. Za še več zabave, si lahko ogledate to skrivno stran http://oracleofbacon.org/oracle/star_links.html in povežete kateregakoli velikega zvezdnika z drugim.**



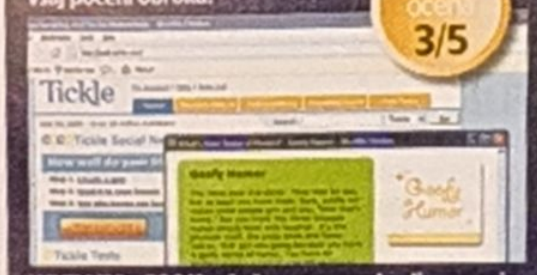
Približajte se zvezdam: do Kevina Bacona v šestih preprostih korakih.

KDO JE TUKAJ

TICKLE Kimberly Everyteen
http://web.tickle.com

Tickle se v celoti osredotoča na zmenke. V celoti. In na teste. Veliko testov. Premore več testov kot univerzitetna predavalnica v izpitnem obdobju. Izvedeti želijo, kakšna oseba ste, v katerem horoskopskem znamenju ste rojeni, katera je najljubša pesem vašega potencialnega partnerja (pravzaprav sploh nisem vedela, kaj hočejo, mislim pa, da je ne bi dobro odnesla z *Another One Bites The Dust*), in kar je še posebej zabavno, kakšne so vaše telepatske sposobnosti. Zase mislim, da sem neke vrste telepat, če pa bi želela izvedeti več, bi morala plačati za neko usrano poročilo, kar mi sploh ne diši. Še bolj neverjetno: ko sem se prebila do konca testa "Kakšen je tvoj smisel za humor", sem izvedela, da me zanimajo "šale fizične narave, vici o prdenju in smešni zvoki", po tem pa so mi zastavili vprašanje, če se želim pridružiti ameriški vojski. Uh... ne?

Kakorkoli že, tu so še tisti vroči zmenki. Čisto razočaranje. Če bi radi našli sorodno dušo, se v bistvu pogovarjate o plačevanju članarine za ženitno posredovalnico, saj tisti fantje v poštnih novicah vsekakor ne ustrezajo vašemu opisu. Najbolje bo, če si zmenek poiščete v domačem kraju, če ne drugega, boste deležni/e vsaj poceni obroka.



PCFormat ocenil: 3/5

WLTM išče GSOH, všeč so mu sprehodi, opera in dobra vina. Ima obupno nagnjenost do laganja.

ba ob vseh priložnostih sporazumevati v angleščini. In kje je problem? Petinštirideset odstotkov uporabnikov je Brazilcev v primerjavi z bornimi 21 odstotki obiskovalcev iz ZDA (in pomilovanja vrednih 1,8 odstotkov iz Velike Britanije). Brez dvoma je ta popoln primer prečudovite raznolikosti našega planeta razveselil vsakogar.

Nikar ne verjemite: prevladujoče vzdušje lahko veliko jasneje opazite na forumih, v izjavah kot je "WTF A CRAZY BRAZILIAN INVASION", katere lastnik jedrnato povzame argument kot: "Kar zadeva bistvo problema...dejstvo je, da je nemogoče komunicirati, če ljudje ne govorijo istega jezika. Nisem še slišal za pritožbe zaradi angleških sporočil v portugalskih skupnostih."

Ali na kratko: "Bla, bla, bla."

ALI BOSTE IZVEDELI, DA JE BILL GATES ODDALJEN LE ZA DVA KROGA IN PRIPRAVLJEN KAR TAKO PODARITI PRECEJ DENARJA?

VSE PA NI TAKO ROŽNATO

Vendar pa tako stanje vodi v največjo težavo družabnih mrež. Tako početje je absolutno, popolnoma in v celoti brezplodno, če ni zasnovano na uporabni mreži. Navdušeni uporabniki običajno krožijo od storitve do storitve, pri čemer s sabo potegnejo tudi svoje enako zagrete prijatelje, vendar se večina ljudi obotavlja pridružiti neki skupnosti, dokler ne vidi v tem neke resnične koristi. Vsaka storitev ima svoje meje in medtem ko Tribe, Orkut in bolj raznovrstni MySpace (**www.myspace.com**) ponujajo forume in druge vsebine, zaradi katerih se boste k njim vračali iz dneva v dan, pa je edini razlog za vračanje k stranem, kot sta Friendster in LinkedIn, ta, da boste potrjevali prijave drugih ljudi in občasno preverili, če je tudi komu drugemu všeč. *Umor, je napisala.*

Pisec stripov in zagnani blogger Warren Ellis, ki ga je zmeraj tako prijetno citirati, je povzel glavno misel na svoji spletni strani **DiePunyHumans.com**, z "Ko ste enkrat za stvar pridobili vse svoje prijatelje – vse tiste, ki jim redno pošiljate elektronsko pošto ali sporočila, ste verjetno izčrpali vse možnosti. Dokler se, vsaj tako je moje mnenje, ne pojavi nova družabna mreža, ne morete pričeti znova. Te reči si prizadevajo biti središče vaše izkušnje internetne skupnosti, vendar pa za to preprosto ne izpolnjujejo dovolj pogojev."

"V ZDA je že nastopila naveličanost, ljudje so se Frie-

POKAŽI MI DENAR

Vprašanje je povsem očitno. Če se vsem tem storitvam lahko pridružite brezplačno, od kod jim dejansko denar? Vprašanje ni iz trte zvito in v večini primerov potrebuje tudi odgovor, zato nam ga prosim sporočite, če ga boste odkrili. Storitvi kot sta Tickle in Ryze se problemu izogneta z določenimi funkcijami – običajno so te povezane z iskanjem – ki so dostopne izključno uporabnikom "premium". Pri Tickle so to neposredne možnosti parčkanja, pri Ryzu pa je to edini način, s katerim lahko dejansko najdete ljudi. Iskanje ljudi v *PCFormatovem* domačem kraju Mariboru je obrodilo 12 rezultatov, ker pa smo stiskači, nismo mogli ugotoviti, kdo natančno so ti ljudje (na veliko srečo urednika). Namesto tega smo dobili standarden seznam z več tisoč imeni naključno izbranih ljudi, ki so morda ustrezali kateremu izmed naših kriterijev ali pa tudi ne. Kar ni v redu.

Drug potencialni vir dohodkov je – zajemite sapo – uporaba vaših podatkov v zle namene. S povečanjem vaše mreže obstaja možnost, da bo operater družabne mreže oglaševal na bolj konkreten način ali pa celo prodal podatke tretjim strankam.

KDO JE TUKAJ

MYSPACE Kevin Ninjagod
www.myspace.com

Glejte, to je tisto, kar je zabavno pri MySpace. Vse tiste druge strani se ukvarjajo s srečevanjem novih ljudi. MySpace pa se osredotoča name. Vsaj moj del MySpace. Ko se jim pridružite, dobite brezplačen blog, kjer lahko objavljate svoje misli, pošto in sodelujete v skupinskih akcijah ter najrazličnejše druge reči, ki jih boste potrebovali za objavljanje svojih prebliskov. Na razpolago so vam tudi forum, kjer se lahko pomenkujete z ljudmi, in drugi zabavni priboljški, kot je glasbeni del, v katerem lahko prisluhnete skupinam online in izveste, kje in kdaj bodo nastopale... pri tem bi se rad za trenutek ustavil in čestital vsem, ki se ukvarjajo s krščanskim rapom.

Eden izmed zares krasnih delov MySpace pa je področje za online igre, kjer lahko igrate igre, kot je *Diamond Mine*, in primerjate svoje rezultate z drugimi ljudmi, ki igrajo *Diamond Mine*, in dokažete, da ste v *Diamond Mine* najboljši (če ste najboljši v *Diamond Mine*; na žalost jaz nisem, a se ne pustim motiti...) Res čudovit je forum, ki je zastavljen kot dejanski forum z zilijoni kategorij, poleg njega pa se nahaja običajna reč za skupinsko mrežo, zaradi česar se precej laže pridružite in srečate zabavne ljudi. Ulovite jih lahko s svojim blogom o glasbi, in čeprav tukaj ne obstaja nobena prava posredovalnica zmenkov, lahko kadarkoli pregledate svojo elektronsko pošto. Verjetno je to najbolj enostaven način za spoznavanje ljudi, če se želite pri tem tudi sprostiti in zabavati. Kar pomaga. Še zlasti če ste mlajši kot večina ljudi v drugih omrežjih.

PCFormat ocena 4/5

Nobeno parčkanje ni pogoj. MySpace je veliko lahkotnejši.

ZGORAJ Online igre RPG so dolgo poudarjale pomembnost družabnosti. Ti zmaji se ne pobijejo sami.

LEVO Estonec Lauri Jyrisoo pravi: "Ne moreš si vedno podajati spominske knjige, ne v dobi interneta."

ndsterja naveličal," svari Joe Tarragano iz AskMyNetwork.com. "Stvari bodo tekle v prazno, vedno večji bo poudarek na zasebnosti, izbiri in vzajemno odobrenih povezavah. Šele takrat bodo te storitve pričele zanimati tudi tiste uporabnike, ki vam ne želijo zgolj nečesa prodati ali pa najti zmenek. Podobno bodo tudi poslovne mreže pričele izgubljati kredibilnost zaradi problema "kislih limon", pri katerem resnično koristne ljudi s svojimi zahtevami preplavijo dolgočasneži, od katerih so bili do tega trenutka običajno izolirani. Kljub temu pa se bodo storitve, ki skupaj s povezovanjem uporabnikov ponujajo resnično praktične ugodnosti, in ki se zavedajo, da določeni ljudje svojih imenikov ne odpirajo radi komurkoli, obdržale."

Temu je težko oporekati. Navsezadnje je edini pravi način za pristop k družbenim mrežam iskanje zabave ali pa lov na specifične vrste informacij. Ali bo fant/dekle vaših sanj (izberite po želji) naenkrat padel z neba v vaš poštni predal? Verjetno ne. Ali boste izvedeli, da je Bill Gates od vas oddaljen le dva kroga in namerava iz dobrote svojega srca deliti velike količine denarja? Mogoče, vendar si ne bi upali staviti. Če se boste pridružili katerikoli storitvi in pričakovali čudeže, boste brez trohice dvoma razočarani. Res pa je, da na lovu za pravo zabavo nikoli ne veste, kaj boste našli tam zunaj. **PCF**

Opozorilo: pazite, kaj zaupate ljudem, ki trdijo, da so vaši prijatelji.

VARNOST JE POSLEDICA PREVIDNOSTI

Zapomnite si, da lahko družabna omrežja sicer res uporabite za srečanja z ljudmi v realnem življenju, svetujemo pa vam, da ste pri tem zelo previdni. Ljudje, ki uporabljajo internet, niso nujno tisto, kar pravijo, da so. Če že organizirate kakršnokoli srečanje, poskrbite za to, da se bo odvijalo na varnem, dobro osvetljenem javnem prostoru, precej daleč od vašega doma. In, kar je najbolj pomembno, če vaši sogovorniki trdijo, da so za ubit privlačni, bogati in svetovno znani super vohuni, verjetno lažejo skozi svoje male debele prste.

KDO JE TUKAJ

RYZE John Ebullient
www.ryze.org

JAAA! Pridružite se Ryzu in takoj boste začutili vznemirljivi občutek razburjenja! Kje drugje bi zaslon, kjer se lahko pridružite, ponujal mnenje "What more can I say, but this THING is definitely bLING BlinG and MisSy's loving doing her Thang!!!" Kar tako naprej! Zabava! Dobili boste vsa družabna orodja, vseh vročih omrežij, ki se jim lahko pridružite pa sploh ne bom omenjal, usmerjena pa so bolj na delo kot Tribe ali Orkut! Kot, da bi se v mojih ustih nahajal vprašalnik o lastnostih človeka, na katerega bi vsi strašansko želeli odgovarjali!

OK, zaradi hitrega pogleda na oglase se morda zdi nekoliko manj privlačen in zabaven, še zlasti zaradi celotne sekcije, posvečene tehnikam večnivojskega marketinga – kar običajno pomeni prevare v obliki piramid, ki se zdijo tako resnične kot Tutankamonovo prekletstvo - toda nikoli ne veste! Morda se vam nasmehne sreča!

Ste se odločili za Ryze? Nikoli ne morete predvideti, kaj boste dobili.

Brezplačno navijte svoj PC

Si obupno želite višjih zmogljivosti? Pred vami je *PCFormatov* vodič po navijanju 16 najbolj priljubljenih pocesorjev in grafičnih kartic.

Pssst, prisluhnite. Vaš PC ima temne skrivnosti, za katere bi nVidia, AMD in ostali raje videli, da jih vi ne bi poznali. A tega niste slišali od nas. Naščipite torej ušesa, ker so ključne komponente vašega računalnika skoraj gotovo zmožne več, kot govorijo specifikacije na papirju, ki bi naj bile alfa in omega vašega računalnika. Tokrat vam *PCF* ponuja sveti gral nadgrajevanja PC-ja, čisto prava, 24-karatna brezplačna nebesa. Dobrodošli v prekrasni svet navijanja računalnika .

Če veste, kako se stvari lotiti, lahko z navijanjem dosežete to, da boste v igrah in aplikacijah celo uživali, namesto da bi delo z računalnikom predstavljalo izkušnjo, še najbolj podobno mučenju mladih muckov. Vsi smo to že doživeli: pritečeš domov s sveže kupljeno igro *Blodeči Zombiji 19*, stlačiš disk v pogon, stvar namestiš in potem... uh, hudiča, saj nisem plačal za diaprojekcijo!

Da bi bolje razumeli, zakaj je PC sploh mogoče naviti, vedite tole: v bistvu ni sploh nobene fizične razlike med, na primer, ubornim 2,4GHz procesorjem P4 Northwood in najhitrejšo, 3,4GHz različico tega čipa. Ker pa prihaja v proizvodnem procesu do malenkostnih sprememb, pa imajo čipi, ki jih izpljune ista proizvodna enota, ob različnih dnevih precej različne lastnosti, kar zadeva energetske zahteve in frekvenco. Zato so ti čipi primerno označeni, kajne? Ne ravno. Ti procesorji (tak centralni kot grafični) se po večini prodajajo v sektorju potrošniških izdelkov, namesto kot izdelki za navdušence. Običajno proizvodni stroji izvržejo le malo procesorjev, ki so resnično zmožni le nižjih frekvenc, še posebej takrat, ko proizvodni proces pošteno dozori. Drugače povedano gre za to, da se zmogljivi čipi prodajajo za majhen denar, da bi ustregli zahtevam trga, kjer se seveda proda največ izdelkov srednjega cenovnega razreda. Da pa je veselje še večje, vam lahko izdamo tudi to, da ogromno procesorjev, ki ne prestane testa za najvišje frekvence, še vedno ponuja ogromno možnosti za navijanje – veliki proizvajalci čipov so pač konzervativni strici.

> **HODITE, PREDEN ZAČNETE TEČI: KOMPONENTE NAVIJAJTE V MAJHNIH KORAKIH**

Boljše rezultate je mogoče doseči, če investirate v dober sistem hlajenja – visoka temperatura je največji sovražnik navijanja – je pa res, da smo naše računalnike brez težav navili, ne da bi vgradili en sam nov hladilnik. Preden pa vam razkrijemo, katere komponente se najbolje obnesejo pri navijanju, vas moramo opozoriti: z navijanjem lahko hitro ubijete računalnik in z njim tudi garancijo, če niste previdni. Skrivnost navijanja je v pripravah – potrebno je hoditi, preden stečete, zato vse komponente navijajte v majcenih korakih. Isto velja za BIOS – ne spreminjajte nastavitev, če niste zatrdno prepričani v svoje početje.

Opozorilo!

Pet zlatih pravil navijanja:

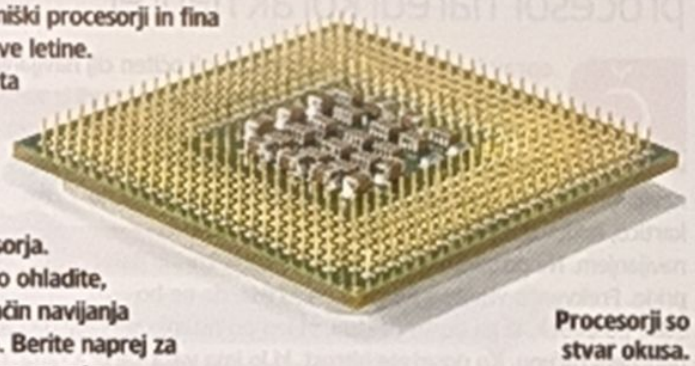
1. **Tveganje je majhno, a lahko računalnik z navijanjem vseeno uničite.**
2. **Frekvence in napetosti vedno spreminjajte v majhnih korakih.**
3. **Navitega sistema ne morete nikoli označiti za varnega in stabilnega.**
4. **Ne spreminjajte nastavitev v BIOS-u, če ne veste, čemu služijo.**
5. **Rezultati pri navidezno identičnih sistemih nikoli niso identični.**

Kako navijati

PROCESORJI

Brezplačno do boljših zmogljivosti. Ali je to res?

Mogoče se bo zdelo čudno, a imajo računalniški procesorji in fina vina nekaj skupnega. Poanta je v izbiri prave letine. Poznavalci procesorjev vedo, da se kvaliteta Intelovih in AMD-jevih čipov spreminja iz dneva v dan in zato iščejo procesorje z identifikacijskimi številkami jedra, ki potrjujejo, da prihajajo iz serije z dobrimi navijalskimi lastnostmi. A ne obupujte, če v tem trenutku nimate namena kupiti novega procesorja. Skoraj vsak procesor je mogoče naviti in če ga primerno ohladite, lahko za malo denarja dobite kar nekaj zmogljivosti. Način navijanja procesorja je seveda odvisen od modela in proizvajalca. Berite naprej za *PCFormatov* vodič po navijanju AMD-jevih in Intelovih procesorjev.



Procesorji so stvar okusa.

Intelovi procesorji

Skrivnost je v sistemskem vodilu.

Kolos iz Santa Clare priznava, da njegovi procesorji niso prijazni za navijanje. V teoriji imate dve možnosti za navijanje: z navijanjem sistemskega vodila (FSB) ali z višanjem množilnika (razmerja med frekvenco procesorja in sistemskega vodila). V praksi pa je tako, da je Intel že pred leti zaklenil množilnik, kar seveda pomeni, da vam preostane samo navijanje sistemskega vodila. To pa je problem, saj te spremembe vplivajo na hitrost vodila PCI (in nanj priključenih komponent) ter sistemskega pomnilnika. Takšne spremembe lahko torej negativno vplivajo na stabilnost sistema in procesorju preprečujejo, da bi pokazal vse, kar zna, razen če se ne odločite za nakup zmogljivega pomnilnika. Navijanje s pomočjo množilnika je enostavnejše in vpliva samo na procesor.

HITROSTNE OVIRE

Vseeno pa večina sistemov normalno prenese 10-odstotno zvišanje frekvence sistemskega vodila. Vsi trenutni procesorji P4 tečejo na 200MHz sistemskem vodilu, štirje cevovodi torej omogočajo prenos podatkov pri 800MHz. Celeroni in starejši procesorji P4 tečejo na 100 ali 133MHz sistemskem vodilu, kar torej pomeni 400MHz oz. 533MHz. Za 10-odstotno navijanje novejšega procesorja P4 je sistemsko vodilo v BIOS-u torej potrebno naviti na 220MHz.

KAKO NAVIJATI

1 Najprej s procesorja snemite hladilnik, očistite ostanke termalne paste ter hladilnik ponovno namestite, da zagotovite čim boljši prenos toplote. Vsaka malenkost je dobrodošla!

2 Zaženite PC in pritisnite Delete, da dobite dostop do nastavitev BIOS-a. Spremenite nastavitve FSB in ponovno zaženite računalnik.

3 Frekvenco vodila višajte v majhnih korakih in vsakič testirajte stabilnost sistema ter ponovno višajte. Priporočamo 5MHz korake.

AMD

Naj množilnik dela za vas.

Ker ima trenutno podrejen status glede na Intelovo dominacijo na trgu, je AMD skupnosti navijalcev omogočil večjo fleksibilnost. AMD sicer proizvaja procesorje z zaklenjenim množilnikom, je pa istočasno poskrbel, da lahko navdušenci z manjšimi posegi množilnike odklenejo. Ko pa so AMD-jevi odlični procesorji Athlon 64 postali izjemno popularni, so postali tudi manj prijazni do skupnosti navijalcev, tako da ste pri teh procesorjih omejeni na igračkanje s sistemskim vodilom, če želite iz njih iztisniti več.

VAŠA SREČA

Je pa res, da je AMD procesorje Athlon 64 FX dal na trg z odklenjenim množilnikom, s čimer jih je ločil od cenejših Athlonov 64. Ker pa so čipi FX že tako ali tako precej naviti, je možnosti za dodatno navijanje dokaj malo, še posebej če so na njih nameščeni klasični hladilniki. Nakup procesorja FX z odklenjenim množilnikom se torej splača, če imate tudi kvalitetno hlajenje. Seveda pa ponujajo tudi procesorji z zaklenjenim množilnikom kar nekaj možnosti za navijanje preko sistemskega vodila. Zapomnite si, da nižja frekvenca procesorja pomeni tudi več možnosti. Za to pa ni nobenega zagotovila: dva procesorja z identičnimi specifikacijami ponujata precej različne možnosti za navijanje.

KAKO NAVIJATI

1 Če ima AMD-jev procesor zaklenjen množilnik, sledite navodilom za Intelove procesorje. Ne pozabite, da bodo rezultati boljši, če imate kvaliteten pomnilnik.

2 Če imate Athlona FX ali odklenjenega Athlona XP, pojdite v nastavitve BIOS-a in poiščite nastavitve množilnika (CPU multiplier).

3 Končna frekvenca procesorja je zmnožek hitrosti sistemskega vodila (200MHz za Athlone 64) in množilnika. Višajte množilnik v korakih po 0,5, da poiščete optimalno hitrost.

Merjenje hitrosti

Igranje iger.

Doom 3

Vsekakor si je ta temačna umetnina vzela kar nekaj časa, preden se je pojavila. Ne glede na to, kaj si mislite o sami igralnosti, ima *Doom 3* enega najbolj spoliranih 3D pogonov vseh časov – in tega ne bo spremenil niti Valve s *Half-Life 2*. Igra je nenavadna, ker temelji na OpenGL, namesto na Microsoftovem DirectX, a vseeno predstavlja svojevrsten mejnik, saj bo na njenem pogonu nastala cela serija iger. Pomembna je tudi zato, ker ima vsekakor najnaprednejše osvetljevanje, kar smo jih kdaj videli in ta tehnologija bo v prihodnosti postala še pomembnejša.

Da, mislimo, da je mrtev.

Half Life 2 / pogon Source

***Half-Life 2* nam je ta mesec padel v roke kot kepica sladoleda v kornet, tako da smo že lahko okusili vso njegovo grafično slast. Tako kot vi, smo predtem pretočili obilo sline ob slikah iz igre in demo videih in zdaj lahko samo prikimamo - vredno je bilo čakati. Ker pa opisovalec igre ni hotel dati iz rok, smo "strojniki" obtičali s *Counter Strike: Source*, ki uporablja isti grafični pogon. Njegova poanta ni v tem, da bi imel zadnjo besedo v svetu kakovostne grafike (spisan je tako, da teče na široki paleti sistemov), temveč v tem, da uporablja večino naprednih učinkov DX 9.**

***HL2*: najtežji testi DX9..**

3DMark05

Futuremark je ustvaril čisto nov pogon za najnovejši program za testiranje 3D zmogljivosti, ki bi naj bil najnaprednejši doslej. Ponuja nov pogon za osvetljevanje, ki bo opravil s šablonskim osvetljevanjem v prid perspektivnemu senčenju. *3DMark05* kot minimum zahteva strojno opremo, ki je popolnoma združljiva z DX9: vsi testi uporabljajo Shader Model 2.0 ali novejšega. Najbolj zanimivo pa je, da bodo vsi senčniki v testih privzeto Shader Model 3, če bo strojna oprema to omogočala. Mogoče bomo celo videli, če je nVidiina podpora za Shader Model 3.0 tako dobra, kot obljublja...

Učilnica
Obvladajte vročino.

No, pa ste dobili tistih deset odstotkov več pri procesorju, in to samo z enostavnim višanjem frekvence sistemskega vodila. Vi pa si seveda želite še več. No, tukaj pa postanejo stvari hitro precej kompliciran ter potencialno tudi izjemno drage in precej nevarne. Višje frekvence procesorja namreč zahtevajo tudi višjo napetost. Če navijate preko sistemskega vodila, boste morali več energije dovajati tudi pomnilniku. To je sicer lepo in prav, a ne pozabite, da višja napetost pomeni tudi višjo temperaturo, zato boste za pošteno navijanje potrebovali tudi pošten sistem hlajenja, na primer vodno hlajenje. Če si ga nameravate omisliti, pobrskajte po *PCF 30*, v katerem smo testirali pet sistemov.

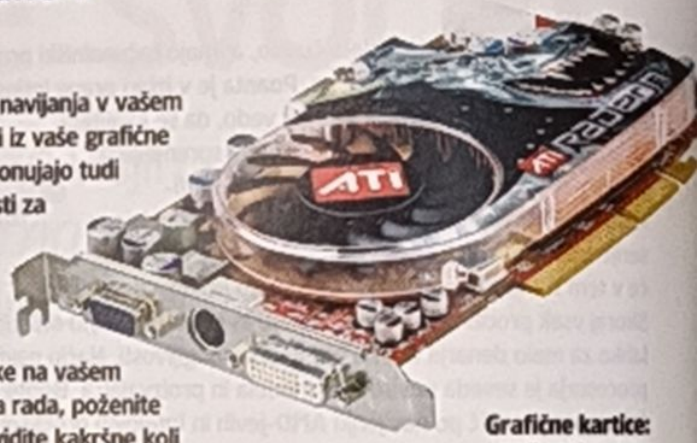
Splača se omeniti tudi to, da je frekvenca pomnilnika prav tako vezana na frekvenco sistemskega vodila. Zato boste torej potrebovali tudi fin pomnilnik, ki bo lahko dohajal vaš vrtoglavo hiter procesor. Določene osnovne plošče sicer omogočajo asinhrono delovanje sistemskega vodila in pomnilnika, a je rezultat tega pogosto znaten (in seveda neželen) upad podatkovne širine pomnilnika. Drug pristop k temu je višanje latence CAS. Saj smo vam povedali – noro navijanje vsekakor ni stvar, ki bi se je lahko lotevali začetniki.

Osnovna plošča
Skrivnost je v naboru.

Izbira prave osnovne plošče je ključ do uspešnega navijanja. Cenejše in manj zmogljive plošče večinoma ne omogočajo spreminjanja nastavitev sistemskega vodila in napetosti, ki so nujne pri navijanju procesorja. Tudi določeni računalniki znanih proizvajalcev, kot sta Dell in HP, pogosto ne omogočajo tega, da bi omejili reklamacije zaradi pretiravanja pri navijanju. Če ste pravkar odkrili, da vaša osnovna plošča ne ponuja potrebnih možnosti, vam ni treba znoreti. Obstaja namreč fina aplikacija *CPUCool* (www.cpufsb.de/CPUCOOL.HTM), ki omogoča navijanje procesorja kar v Windows. Ne deluje z vsemi osnovnimi ploščami, zato bodite posebej previdni pri identifikaciji vaše osnovne plošče in kalibracijskega čipa PLL, preden jo uporabite. Če imate združljivo ploščo, ki v BIOS-u ne ponuja možnosti za navijanje, pa lahko programček uspešno uporabite za navijanje, ne da bi se morali ubadati z BIOS-om. Seveda obstajajo zgornje meje navijanja, ki jih bo preneslo vodilo PCI, zato bodite previdni. Določeni nabori pa celo ponujajo priročno možnost zaklepanja hitrosti vodil PCI in AGP, s čimer postanejo ta neodvisna od sistemskega vodila, zaradi česar lahko frekvenco procesorja še nekoliko zvišate, ne da bi s tem motili delo komponent, kot so zvočne kartice in trdi diski.

Kako navijati
Grafične kartice

Procesor ni vse – naj še vaš grafični procesor naredi korak naprej.



Grafične kartice: vroča roba, a ne tako vroča!

Čeprav je centralni procesor najbolj očiten cilj navijanja v vašem sistemu, pa lahko nekaj več moči iztisnete tudi iz vaše grafične kartice. Tako kot procesorji nižjega razreda, ponujajo tudi grafični procesorji nižjega razreda več možnosti za navijanje. Če niste zapravili celega premoženja za grafično kartico, lahko torej računate na hitrostni poskok z navijanjem. Ne pozabite pa, da se z majhnimi koraki daleč pride. Frekvenco višajte v korakih po 5MHz, da ne bo edini pospešek, ki ga boste deležni, viden pri nižanju številke na vašem bančnem računu. Ko dosežete hitrost, ki jo ima vaša kartica rada, poženite *3DMark03* in kakšno uro testirajte dobro voljo kartice. Če vidite kakršne koli napake v testih, znižajte frekvenco grafičnega procesorja. Kot boste videli spodaj, lahko zvišate tudi frekvenco pomnilnika.

nVidiine kartice
Enostavno pospešite nVidiin procesor.

nVidia je orodje za navijanje vgradila kar v gonilnike, omogočite pa ga lahko z namestitvijo *Powerstripa*. Žal pa to nVidiino orodje zaradi garancije omogoča le malenkostno navijanje, tako da se lahko nadejate le prgišča dodatnih megahertzov. Obstaja tudi možnost za ročno navijanje, ki vam pa ne bo dovolila kar nakljućne izbire frekvence in bo pogosto preprečila navijanje do frekvenc, ki bi jih vaša kartica mirno zmogla.

ISKANJE MOČI

Strah pa je čisto odveč, saj boste na *PCFormatovih* diskih našli tisto priročno orodje *Powerstrip*. Pri navijanju ne pretiravajte: navijajte v majhnih korakih in temeljito testirajte delovanje grafične kartice. Če se pojavijo kakršnekoli napake, kot so bliskanje ali napačno obarvani piksli, takoj znižajte frekvenco. Ko najdete stabilne nastavitve, pri katerih ni napak, znižajte frekvenci grafičnega procesorja in pomnilnika za 5MHz in še enkrat testirajte sistem vsaj 30 minut. Najbolje bo, če boste uporabili kakšno novejšo igro, kot je *Doom 3*, ker bo ta pošteno obremenila grafični procesor. Če kartica prenese takšno obremenitev, ne bo imela težav v ostalih aplikacijah.

KAKO NAVIJATI

1 Z diska namestite *Powerstrip* in ponovno zaženite računalnik, ko program to zahteva. Zaženite *Powerstrip* in odprite nastavitve za spreminjanje frekvence.

2 Spremenite frekvenco in testrajte sistem, kot je pojasnjeno v glavnem besedilu. Poščite najvišjo frekvenco jedra in postopek ponovite za pomnilnik.

3 Shranite nastavitve kot nov profil. Priporočamo, da uporabite navit profil samo takrat, ko potrebujete dodatne zmogljivosti.

ATI-jeve kartice
ATI-jeve kartice navijajte previdno.

Pri navijanju ATI-jevih grafičnih čipov imate na razpolago več možnosti, od enostavnega spreminjanja frekvence z drsnikom, kot ga ponuja *Rodlinker*, do veliko bolj prefinjenega orodja *ATITool*. Priporočamo varn slednjega, ker se v praksi veliko bolje obnese. Za razliko od nVidiinih gonilnikov, se *ATITool* odlično obnese pri iskanju najvišjih frekvenc, pri katerih bosta tako grafični procesor, kot tudi pomnilnik stabilno delovala.

ENOSTAVNO KOT ATI

ATITool ima tudi avtomatizirano orodje za iskanje artefaktov. To pomeni, da bo za vas poiskal vse morebitne znake pregrevanja. Pravzaprav bo to opravil veliko bolje, kot bi to uspelo vam, saj zaznava tudi napake, ki z golim očesom niso vidne. A bodite potrpežljivi, ker funkcija za iskanje napak v *ATITool* vzame veliko časa. Za merjenje zmogljivosti smo uporabili ATI-jeve zadnje javno dostopne gonilnike Catalyst 4.8, testirali pa smo s *3DMark03* in *CounterStrike: Source*. Za test z id-jevim najnovejšim čudežem smo uporabili posebne beta gonilnike, ki smo jih dobili od ATI-ja. Za razliko od ostalih iger *Doom 3* ni zasnovan na Microsoftovem DirectX 9, temveč na OpenGL; ATI je namreč znan po tem, da ne zna ravno optimalno prežvečiti OpenGL, zato so bili za *Doom 3* potrebni beta gonilniki.

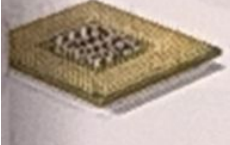
KAKO NAVIJATI

1 Z diska namestite *ATITool* in ga zaženite. Kliknite na gumb **find max core**. In *ATITool* bo poiskal pravo frekvenco za procesor.

2 Kliknite na gumb **find max mem** in počakajte, da *ATITool* poišče najvišjo frekvenco, ki jo pomnilnik zmore.

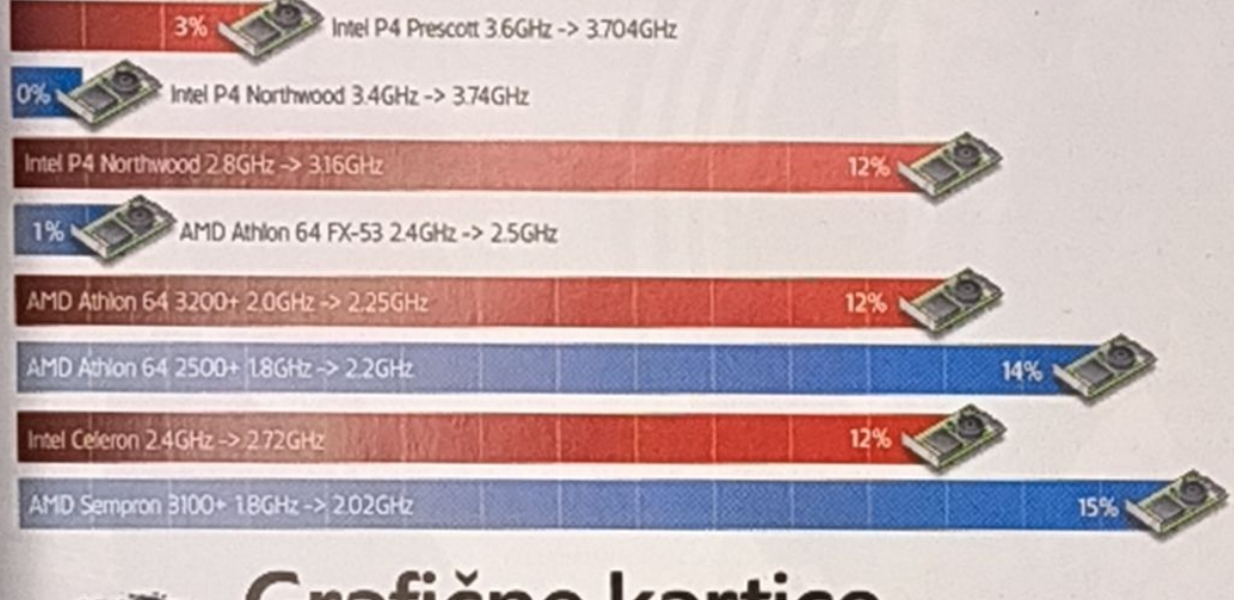
3 Shranite rezultat kot nov profil. Tega lahko naložite kadarkoli, lahko pa določite, naj se naloži kar ob zagonu.

Kako se obnese vaša navita oprema?



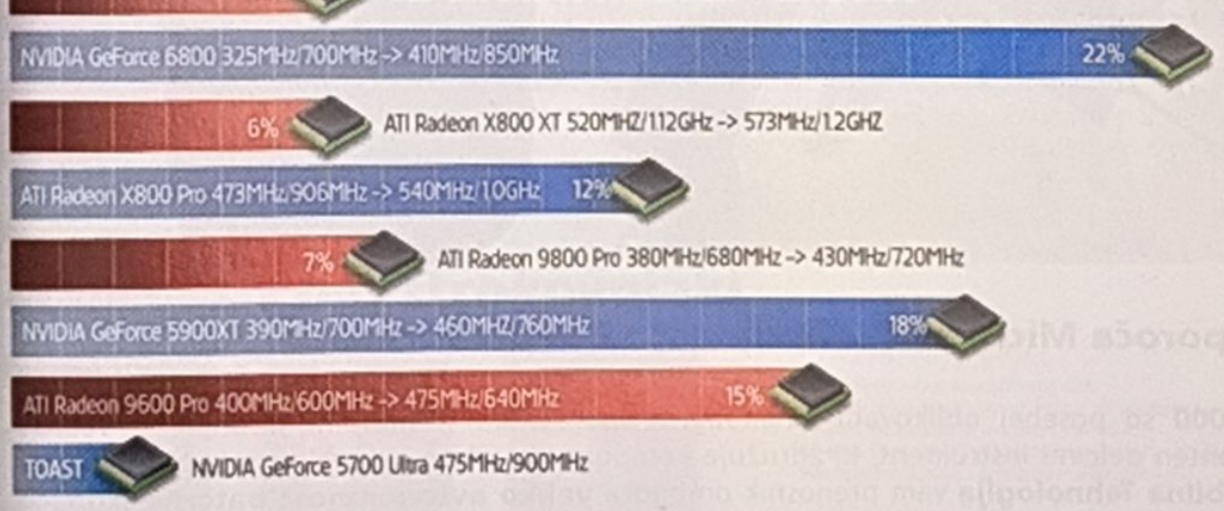
Procesorji

AMD-jevi in Intelovi prvaki na preizkušnji.



Grafične kartice

Kolikšno izboljšanje lahko pričakujete.



Merjenje hitrosti

nadaljevanje s strani 29

SiSoft Sandra 2004

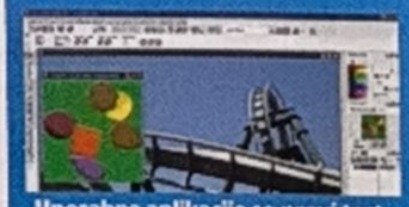
Obstaja veliko orodij za merjenje zmogljivosti sistema, ki vam bodo ponudila enostavne rezultate, ki jih boste celo razumeli. Ta so čisto fina, če želite na hitro preveriti vaš sistem in ga primerjati s podobnimi konfiguracijami. Nam pa je bolj pri srcu blazno zmogljiv, čeprav mogoče celo nekoliko preveč kompliciran pristop, ki ga ponuja *SiSoft Sandra*. Naj gre za zmogljivosti pri računanju s plavajočo vejico s SSE3, podatkovno širino pomnilnika ali kar koli drugega, *Sandra* to zmore. Gre za odličen način odkrivanja prave moči in slabosti vašega procesorja. To je še toliko bolj pomembno, ker imata AMD (s 64-bitnim procesorjem s precej nizko frekvenco) in Intel (z golo hitrostjo) zelo različna pristopa pri proizvodnji procesorjev.

Kodiranje in dekodiranje

V tem novem svetu, kjer je PC center vaše domače digitalne medijske izkušnje, je zmožnost PC-ja, da se lahko kosa z visoko kvalitetno glasbo in videom izjemno pomembna. Če k temu prištejemo še celo vrsto različnih možnosti predvajanja, boste še pred iztekom tedna besno kodirali medijske datoteke na vsaj šest načinov, da jih boste lahko predvajali na računalniku, predvajalniku DVD, dlančniku in še kje. Obstaja cela vrsta kodekov ter programske opreme za predvajanje in pretvorbo, večina pa je zasnovana tako, da se bolje obnese s specifičnimi procesorji, zato smo uporabili celo paleto testov, da bi dobili kar najbolj zgovorne rezultate testov.

Realno delovanje

Sintetična orodja za merjenje zmogljivosti so prav fin način za ugotavljanje kako in zakaj delujeta procesor ali grafična kartica, a vsi ti testi ne dajo prave slike o tem, kako se bodo določene komponente obnesle med dejanskim delom. Uporabili smo najbolj priljubljene aplikacije, kot sta *Photoshop* in *Office 2003*, da smo dobili pravi vpogled v dejansko delovanje komponent..



Uporabne aplikacije so pravi test.

Sklep

Dobrodošli v čarobnem svetu navijanja.

Osem najnovejših procesorjev in isto število najboljših grafičnih kartic smo potisnili v navijalsko prešo. In kaj smo se iz tega naučili? Najbolj logičen zaključek je, da vedno obstaja tveganje pri poganjanju delikatnih kosov elektronike izven meja specifikacij, pa če ste še tako previdni. nVidiin GeForce 5700 Ultra je podlegel pri le 5-odstotnem zvišanju frekvence jedra in pomnilnika. Tovrstno obnašanje pa je izjemno redko (v bistvu je bila to prva grafična kartica, ki smo jo uspeli umoriti z navijanjem v zadnjih dveh letih) in točno ta kartica bi mogoče storila bridko smrt že med normalnim delovanjem. Vseeno pa lahko služi kot primer pomanjkljivosti navijanja.

Če odmislimo takšne grozljive zgodbice, pa rezultati navijanja kažejo, da se izbirčnost pri nakupu kartice vsekakor splača. Imeli smo občutek, da bo mogoče GeForca 6800 s sumljivo nizko frekvenco blazno naviti, in imeli smo prav. Pravzaprav je 22-odstoten poskok pri navijanju to kartico postavil takoj za precej zmogljivejši model GeForce 6800 GT, kar je vsekakor impresivno, saj so cene modelov 6800 precej nižje, tako da lahko vsi tisti, ki nimate več kot sto tisočakov za zmogljivejši model, vseeno računate, da boste imeli zmogljiv kos opreme. Ko pa je govora o zmogljivih modelih, pa nas ni presenetilo, da kartic razreda X800 XT ni bilo mogoče kaj prida navijati; ATI je namreč iz te noro dobre kartice s 16 cevovodi za obdelavo pikslov že tako ali tako iztisnil zadnjo kapljo zmogljivosti.

PROCESORSKA PRAVLJICA

Zgodba se ponavlja tudi na področju centralnih procesorjev. Athlona 64 FX-53 in P4 Prescotta 3,6GHz ni bilo mogoče naviti do te mere, da bi se poznalo v igrah in aplikacijah. Seveda pa nas ni presenetilo, da je veljalo ravno obratno za čipe nižjega razreda. To sicer zveni privlačno, a ne pozabite, da procesorji, kot sta Celeron in Athlon XP, tako blazno zaostajajo za novejšimi procesorji, da tega zmogljivostnega prepada ne boste mogli premostiti z nikakršnim navijanjem. Zato se pri nakupu raje odločite za procesor srednjega razreda in uživajte v 15-odstotnem zvišanju zmogljivosti, ne da bi za to morali zapraviti en sam tolar. Če boste investirali kak tisočak več v kvaliteten hladilnik in pomnilnik, pa se lahko nadejate celo 20-odstotnega zmogljivostnega poskoka. **PCF**

Acer TravelMate 8000 series

Neodvisna mobilnost

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

Prenosniki serije **TravelMate 8000** so posebej oblikovani za mobilne uporabnike v manjših, srednjih in velikih podjetjih, ki želijo tanek in eleganten delovni instrument, ki združuje komponente vrhunske kvalitete in tehnologije. Zahvaljujoč **Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija** vam prenosnik omogoča **veliko avtonomnost baterije** skupaj s **fleksibilnostjo brezžične komunikacije,** ter različne **varnostne mahanizme**.

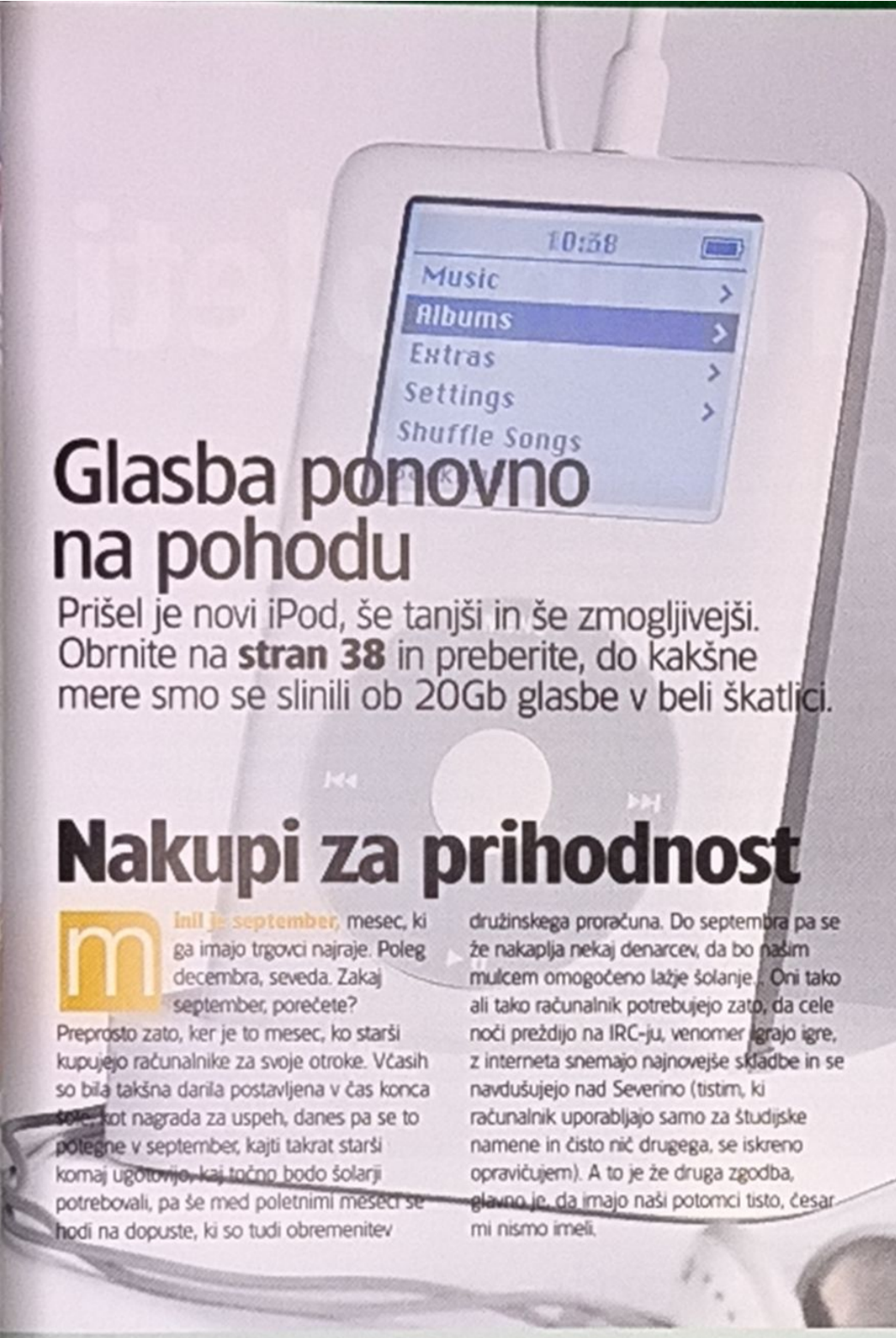
- Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Integrirano: 10/100/1000 Mbps Fast Ethernet V.92 Modem, Bluetooth™
- 15.0" SXGA+ TFT Zaslon
- Do 80GB ATA/100 HDD z Disc Anti-Shock Protection (DASP)
- DVD-RW Super Multi
- 4-in-1 SmartCard Reader
- 1* Year Carry-In International Travellers Warranty

Nadaljne informacije: **www.acer.com/si**
sales@acer-ee.com

acer
Empowering People

Naša distributerja: • Avtera d.o.o., Tel: 01-5853665,
• TrendNet d.o.o., Tel: 03-5863033

Intel, Intel Centrino, Intel Centrino Logo, Intel Inside, in Intel Inside Logo so blagovne znamke oziroma registrirane blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v Združenih državah Amerike in drugih državah. *Brez kompromisnega zakonitega garancijo uporabnika.



Glasba ponovno na pohodu

Prišel je novi iPod, še tanjši in še zmogljivejši. Obrnite na **stran 38** in preberite, do kakšne mere smo se slinili ob 20Gb glasbe v beli škatlici.

Nakupi za prihodnost

Minil je september, mesec, ki ga imajo trgovci najraje. Poleg decembra, seveda. Zakaj september, porečete? Preprosto zato, ker je to mesec, ko starši kupujejo računalnike za svoje otroke. Včasih so bila takšna darila postavljena v čas konca šole, kot nagrada za uspeh, danes pa se to poteguje v september, kajti takrat starši komaj ugotovijo, kaj točno bodo šolarji potrebovali, pa še med poletnimi meseci se hodi na dopuste, ki so tudi obremenitev družinskega proračuna. Do septembra pa se že nakaplja nekaj denarcev, da bo našim mulcem omogočeno lažje šolanje. Oni tako ali tako računalnik potrebujejo zato, da cele noči preždijo na IRC-ju, venomer igrajo igre, z interneta snemajo najnovejše skladbe in se navdušujejo nad Severino (tistim, ki računalnik uporabljajo samo za študijske namene in čisto nič drugega, se iskreno opravičujem). A to je že druga zgodba, glavno je, da imajo naši potomci tisto, česar mi nismo imeli.

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Javno je priznal, da nima rad testiranja tiskalnikov, na koncu pa si je z njimi natisnil opus Dostojevskega. Nima rad, ja, pa še kaj.

UROŠ JAUŠOVEC
Pleksi ohišje ga je tako okupiralo, da smo ga komaj pripravili do tega, da bi se začel pogovarjati z ljudmi, ne da bi pri tem držal žago v roki.

BARBARA BANOVIČ
Vsem, ki so jo hoteli poslušati, je besno lagala, da ima rojstni dan, samo zato, da bi ji kdo padel na finto in ji kupil Sonyjev monitor.

ALJOŠA HANCMAN
Ko smo ga poslali v Ljubljano, nas je milo prosil za Garminov GPS, a se je tudi z njegovo pomočjo brezupno izgubil na avtocesti, tri in pol kilometre od Celja.

TOMAŽ KOTNIK
Ko je umrnil živčke zaradi slabih iger, je Tomaž velikodušno pomagal pri testiranju tiskalnikov. Očitno ga sedenje v kotu s štoparico v roki pomirja.

MATEJ SLANIČ
Matejev mesec je bil precej nerazburljiv, družbo pa so mu delale zabavne reči, kot so smrkanje, kihanje in vročina. In je užival, namesto da bi delal.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in oceni smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

str.34 Brezžični kompleti
str.38 iPod 20Gb
str.40 Radeon Mobility 9800
str.40 AOpen Aeolus PCX 5750
str.40 Asus DRW-1604P
str.41 Sony SDM-HS74P
str.41 ThermalTake Tower 112
str.42 Garmin Quest
str.43 Jamo E310
str.43 Leadtek Winfast PX6600 TD
str.44 AOpen i915PA
str.44 Philips ThumbCam 1300K
str.45 Siemens Amilo M7400D
str.45 Kiss DP-470
str.46 Panasonic PT-LB10NTE
str.46 Sony DRX-700UL
str.47 PSP Album 5
str.47 Encyclopaedia Britannica 2005 Deluxe Edition
str.47 Norman Internet Control

Brezžični kompleti

Brezžična omrežja niso nobena muha enodnevnica. In če ga še nimate, je zdaj pravi čas, da popravite napako. *PCF* vam predstavlja nekaj modelov...

PCFormat št. 10/2004: "Uporabniki PC-jev so leta 2004 uporabljali dolge, trakaste stvari, imenovane kabli, s katerimi niso povezovali le PC-ja in monitorja, temveč tudi različne računalnike med sabo..." Zveni noro, kajne? Vendar pa uporabniki PC-jev prihodnosti na sedanjo tehnologijo ne bodo gledali zgolj skozi poznata očala – v preteklost se bodo ozrali s posmehom.

Brezžična omrežja so v zadnjem času ena najbolj razburljivih tehnologij na področju računalništva, saj omogočajo, da povežete vse računalnike v vašem domu, igrate spletne igre, si izmenjujete datoteke in, kar je najbolj pomembno, delite širokopasovno povezavo z vsakim računalnikom v vašem domu. Njihova glavna prednost pa je seveda v tem, da se boste končno znebili vseh tistih klobčičev nadležnih kablov.

Ker smo hoteli brezžično opremo na tem testu oceniti po strogih kriterijih, smo jo postavili na najbolj zahtevno lokacijo: v pisarno *PCF*. Testiranje brezžične opreme v laboratorijskem okolju bi bilo namreč popolnoma nerealistično. Ne le, da je težko nam, ki smo v pisarno stlačeni kot sardine v konzervi, nič bolje se ne godi brezžičnim signalom. Pri tem ne mislimo le na številne ovire – stebri, pisarne in čudni zidovi – pisarna je prav tako polna elektronskih naprav in drugih brezžičnih omrežij, ki dodatno motijo brezžične signale.

Za vsak kos opreme smo za namene testiranja ustvarili lastno omrežje. Za vsak usmerjevalnik smo pridobili ustrezno PC-kartico in ustvarili omrežje med dvema prenosnima računalnikoma. Eden je bil opremljen z Belkinovo kontrolno PC-kartico (ki smo jo pri testiranju Belkinove opreme zamenjali z Neatgearovo), drugi pa je bil opremljen s PC-kartico enakega proizvajalca kot usmerjevalnik, ki smo ga testirali. Lahko bi uporabili dve kartici istega proizvajalca, vendar smo hoteli testirati združljivost kartic različnih proizvajalcev, seveda pa so v vsakem primeru te kartice morale biti združljive s standardom 802.11g. Vendar pa – kot boste videli iz naših testnih rezultatov – niti standardi ne morejo zagotoviti hitrosti.

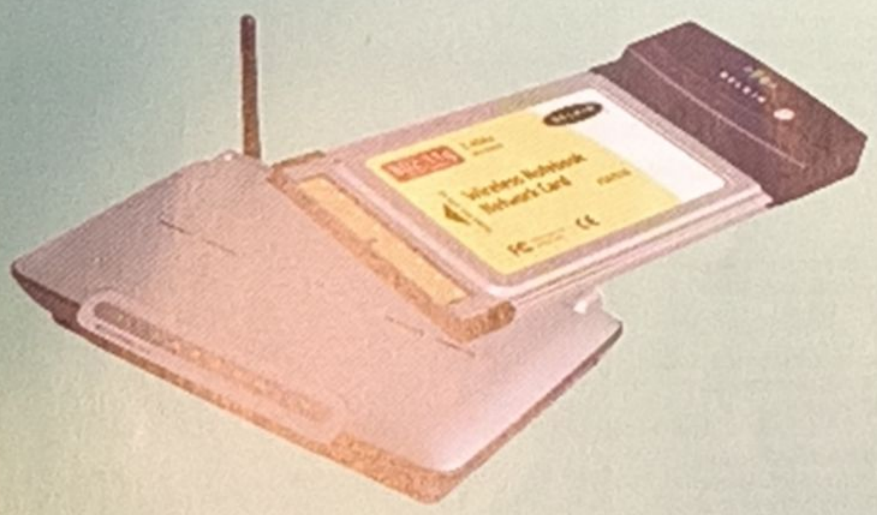
Domet smo testirali preprosto tako, da smo naš prenosni računalnik odnesli v najbolj oddaljen kot pisarne – kar je približno 30 metrov – saj je na poti signala kar nekaj predmetov, ki povzročajo motnje. Vedite, da lahko tudi brezžični telefoni povzročijo motnje v delovanju vašega brezžičnega omrežja.

PCF

Belkin usmerjevalnik in PC-kartica

Japonci izdelujejo izvrstne televizije in predvajalnike DVD. Kako pa je z brezžično opremo?

Cena usmerjevalnik ok. 26.000 SIT, PC kartica ok. 9.500 SIT **Več informacij** www.belkin.com **Testiranje omogočil** Alterna Intertrade, 01 520 28 00



Vrsta	54Mbps DSL modem/usmerjevalnik/dostopna točka in PC-kartica
Združljivost	802.11b, 802.11g
Varnost	64/128-bit WEP enkripcija, filtriranje naslovov MAC, požarni zid SPI, podpora NAT
Povezljivost	telefonski priključek RJ-11, štiri mrežna vrata 10/100Mbps
Povprečni prenos	12,756Mbps
Hitrost prenosa	1.237,44Kbps
Čas za prenos 100Mb datoteke	83,4 sekund

PCF 92% "Cenovno dostopen. Zanesljiv. Prilagodljiv. To je vse, kar morate pravzaprav vedeti."

Nočno modra barva morda izgleda nekoliko nenavadno, vendar pa sodimo med tiste, ki jim zunanjost ni najbolj pomembna. Zato pa padamo na vrhunski izbor funkcij, spodobno ceno in zmogljivost.

Ime modela je nekoliko zavajajoče, saj bi sami zatrdili, da gre v prvi vrsti za brezžični usmerjevalnik, ki ima pač še dodatno vgrajen modem. Kot je običajno, je brezžični usmerjevalnik zasnovan na naboru čipov 802.11g Broadcom. Seveda pa je združljiv tudi za nazaj, z opremo 802.11b.

Tako kot običajni požarni zid SPI ali Stateful Packet Inspection, Belkin prav tako vključuje Network Address Translation (NAT), tako kot tudi večina usmerjevalnikov na testu. Ta kratica pomeni, da si številni uporabniki, ki se povezujejo z usmerjevalnikom, delijo en sam zunanji javni IP naslov. To je varnostna lastnost, ki še dodatno zavaruje vaše omrežje pred zunanjimi vdori.

Edino, kar mu lahko zamerimo, je, da nismo mogli najti načina, s katerim bi izklopili brezžične dodatke in ga preprosto uporabili kot klasični usmerjevalnik. To sicer ni bistvenega pomena, toda zaradi ranljivosti Wi-Fi je koristna možnost izklopa v primeru, da vas nekaj dni ne bo doma. Nato nas je nekdo v pisarni vprašal, zakaj ga preprosto ne izklopimo iz električnega omrežja. Ah...

Pri Belkinu so se potrudili in dodali tako tiskano kot elektronsko dokumentacijo. Priložili so obširni priročnik Start Here, za razliko od drugih proizvajalcev pa njihov namestitveni čarovnik deluje vsakokrat. Z Easy Install Wizard se lahko izognete takojšnjim nepotrebnim konfiguracijam, kot je IP naslov, zato pa vam takoj omogoča, da se povežete z internetom.

Da bi bili rezultati kar najbolj objektivni, smo ta usmerjevalnik testirali z Neatgearovo PC-kartico, kot tudi z Belkinovo standardno kartico, ne glede na to, katero kartico smo uporabili, pa so njegovi zmogljivostni rezultati presegli vse druge testirane izdelke.

Komplet D-Link AirPlus XtremeG

Zasnovan na naboru čipov Atherosovem SuperG ta komplet obljublja sveti gral hitrosti.

Cena DWL-2100AP vstopna točka 33.552 SIT, DWL-G650 PC-kartica 15.408 SIT, DWL-G520 PC kartica 18.720 SIT **Več informacij** www.dlink.com **Testiranje omogočil** ZAK, 01 568 41 92

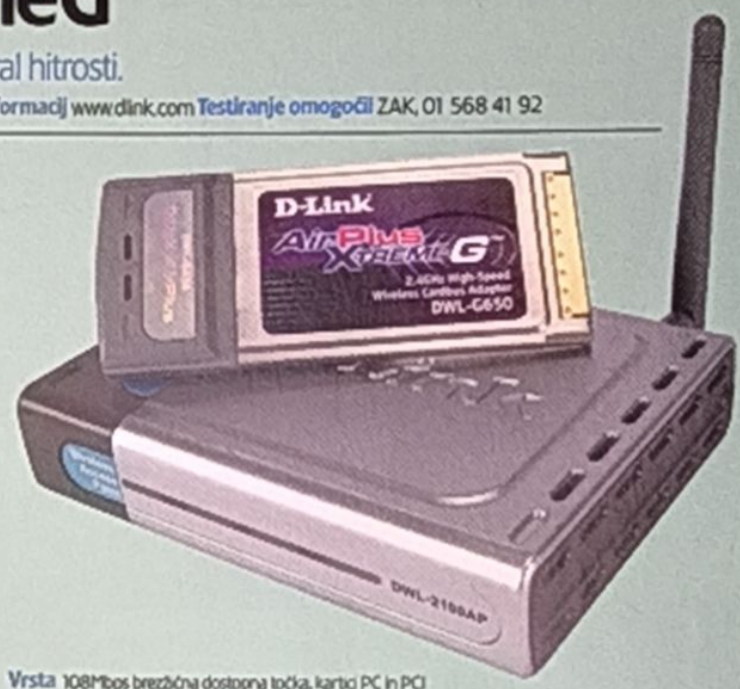
Kljub precej zmedenemu imenu XtremeG je ta komplet dejansko zasnovan na Atherosovem naboru čipov SuperG, ki ponuja standard 108Mbps. No ja, neke vrste standard seveda, saj ta še ni bil potrjen s strani brezžičnih božanstev.

Čeprav je D-linkov komplet združljiv z drugimi napravami SuperG, kot so npr. Trustove, boste še zmeraj morali kupiti drugi D-Linkov komplet SuperG, če želite biti priča hitrostim 108Mbps, ki jih obljublja. Kot bi pričakovali, je popolnoma združljiv s starejšimi brezžičnimi standardi. Škatla se ponaša z uporabo uradnega logotipa Wi-Fi, kar pomeni, da je dejansko združljiva z Wi-Fi. Seveda je, toda le pri ratificiranih hitrostih 11 in 54Mbps standardov 802.11b in 802.11g. Omrežje se bo ob uporabi starejše opreme upočasnilo na standardne hitrosti 802.11g.

Dostopna točka ne ponuja le kodiranja WEP, temveč ustreza tudi novemu standardu WPA. Nastavitev poteka preko spletnega brskalnika in pozna nekaj operativnih načinov. Ti vključujejo standardno dostopno točko, omrežni most (za združevanje dveh omrežij), brezžični odjemalec in ojačevalec za izboljšanje signala v vašem brezžičnem omrežju. Prav tako je na voljo tudi usmerjevalnik v dometu, v katerem se lahko povežete z brezžičnim omrežjem.

Z nameščanjem kartice PC ali PCI nismo imeli nobenih težav, saj delujeta na principu plug-and-play, pa tudi vmesnik za nastavitve preko spletnega brskalnika je eden najbolj enostavnih. Priložena dokumentacija je prav tako preprosta. Cenovno gledano je D-Link pri karticah primerljiv s konkurenco, dostopna točka pa je precej dražja.

Po relativno neboleči namestitvi smo dosegli hitrosti od 20 do 25Mbps. Vendar pa je D-Linkova hitrost precej nestabilna in v nadaljevanju testiranja so rezultati dosegli divja odstopanja. Najboljše smo navedli tukaj, pogosto pa se je zgodilo, da so padle tudi do 10 – 12Mbps. Še zmeraj pa sodi med najhitrejše izdelke na testu – vsaj občasno.



Vrsta 108Mbps brezžična dostopna točka, kartici PC in PCI
Združljivost 802.11b, 802.11g, SuperG
Varnost Podpora WEP, WPA, filtriranje naslovov MAC in 802.11x
Povezljivost Standardna brezžična
Povprečni prenos 25,890Mbps
Hitrost prenosa 1.300,55Kbps
Čas za prenos 100Mb datoteke 79,34 sekund

PCF 72% "Hitec, čeprav nezanesljiv, in ne preveč drag. Najboljši med 108Mbps tekmovalci."

Corega usmerjevalnik in PC Cardbus

Japonci izdelujejo izvrstne televizije in predvajalnike DVD. Kako pa je z brezžično opremo?

Cena Usmerjevalnik 39.600 SIT, CardBus 14.700 SIT **Več informacij** www.corega.com **Testiranje omogočil** Lancom, 02 330 01 00

Po testiranju Belkina nas je Corega spustila na trdna tla. Saj ne da bi šlo za slab izdelek, preprosto povedano pa ni nič posebnega. In sive zunanjosti nikakor ne bi mogli označiti za vrhunec oblikovanja. Nabor možnosti ponuja tudi namestitev lastnega navideznega zasebnega omrežja, ki pa je koristna

Standardne možnosti zagotavljajo, da je Corega solidna naprava. Tukaj sta standardna 802.11b in g sposobnost, skupaj s podporo za IPSec. Povezuje se z drugimi združljivimi napravami, ki dostopajo do interneta, kot so usmerjevalniki, in zagotavlja integriteto podatkovnih paketov, ki jih pošilja.

Po drugi plati pa za varnost ni dovolj poskrbljeno: ne premore nobene podpore za nove standarde, kot je WPA, kar pa lahko rešite z nadgradnjo strojno-programske opreme. VPN vam omogoča, da do svojega domačega omrežja dostopate preko drugih računalnikov, povezanih z internetom, čeprav je ta možnost bolj namenjena podjetjem s poslovnimi e-poštnimi računi, in ne toliko domačemu uporabniku. Tukaj sta tudi običajno filtriranje naslovov MAC in kodiranje WEP. Če se slučajno sprašujete, kaj WEP sploh počne, naj vam povemo, da kodira podatke, ki prehajajo med napravami z uporabo 64-bitnega ali 128-bitnega ključa (v bistvu gesla). Nekatere naprave prav tako podpirajo 2.586-bitni WEP, vendar pa je vanje vseeno mogoče vdreti, zaradi česar WEP vse bolj zamenjuje WPA, ki ustvarja nenehno spreminjajoče se ključe.

Kljub ceni ga v primerjavi z Belkinom ne moremo priporočati. Navodila za namestitev so precej jasna, če pa vas mika,da bi se v namestitev podali kar brez njih, lahko storite tudi to. Vmesnik za nastavitve preko spleta je funkcionalen, vendar precej spominja na spletne strani iz leta 1996. Kljub temu pa je lepo razporejen po kategorijah in pomete z nekaterimi bolj uglednimi spletnimi vmesniki drugih proizvajalcev. Enostavno je dejansko boljše.

Čeprav smo pri Coregi dobili nekoliko hitrejši prenos kot pri nekaterih drugih napravah na testu, pa se to ne odraža tudi v času prenosa 100Mb datoteke. Kljub temu je naprava dovolj zanesljiva, prav tako pa nismo imeli nobenih težav z izpadi.

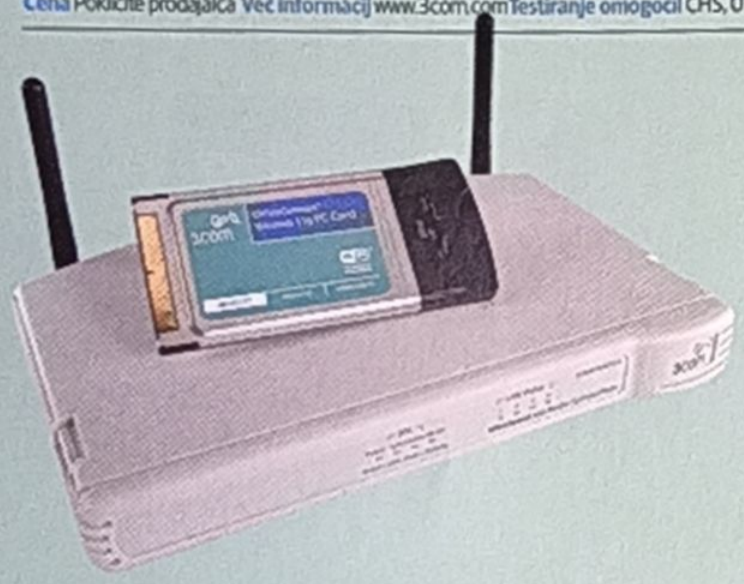
Vrsta 54Mbps ADSL modem/usmerjevalnik, dostopna točka in PC-kartica
Združljivost 802.11b, 802.11g
Varnost 64/128-bit WEP, MAC filtriranje naslovov, požarni zid SPI, spletno filtriranje, integrirani VPN
Povezljivost Telefonski priključek RJ-11, štiri mrežna vrata 20/100Mbps
Povprečni prenos 13.136Mbps
Hitrost prenosa 1.158,56Kbps
Čas za prenos 100Mb datoteke 89,0 sekund

PCF 62% "Kljub funkcionalnosti ne navduši, tako da ne boste imeli razloga za nakup."

3Com usmerjevalnik in PC-kartica

Ta pisarniški komplet je morda malce neugleden za naš okus, zato pa se izvrstno obnese na področju varnosti.

Cena Pokličite prodajalca **Več informacij** www.3com.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 280 66 00



Vrsta 54Mbps ADSL modem/usmerjevalnik/dostopna točka in PC-kartica
Združljivost 802.11b, 802.11g
Varnost 64/128-bit WEP, podpora WAP, filtriranje naslovov MAC, filtriranje naslovov IP
Povezljivost Telefonski priključek RJ-11, štiri mrežna vrata 20/100Mbps
Povprečni prenos 11,958Mbps
Hitrost prenosa 1089,36Kbps
Čas za prenos 100Mb datoteke 94,7 sekund

PCF 84% "Izvrstna cena, impresivna varnost in zmogljivost. Eden izmed najboljših a ne najhitrejši."

Izgleda dolgočasno, toda povsem namerno; 3Comov usmerjevalnik je namenjen majhnim podjetjem. Ker pa gre za usmerjevalnik, enakovreden Land Roverju – z njim ne bodo imeli težav niti ljudje, ki so jim računalniki španska vas – predstavlja izvrstno izbiro. Navsezadnje je zasnovan tako, da se lahko kosa tudi z bolj zahtevnimi nalogami. In če ves dan snemate datoteke z Bittorrentom, boste vaš usmerjevalnik kar precej uporabljali.

Usmerjevalnik uporablja Intersilov nabor čipov PRISM GT Wireless. Pri Intersilu zatrjujejo, da je njihov Wireless System-on-a-chip ali WISOC najbolj sofisticiran nabor čipov za dostopne točke na svetu, zaradi integriranega omrežnega procesorja. Ker je združljiv z 802.11g, je seveda popolnoma združljiv tudi z 802.11b.

3com je implementiral enega izmed najbolj robustnih naborov varnostnih možnosti, kar smo jih videli, vključno s požarnim zidom, zaznavanjem vzorcev vdorov in sposobnostjo filtriranja dostopa do posameznih spletnih naslovov. Ponaša se z impresivnimi usmerjevalnimi možnostmi. Določite lahko, da bodo določena vrata ostala odprta, če imate aplikacijo, ki jih pri svojem delovanju uporablja, obenem pa lahko usmerjate specifične zunanje internetne klice skozi specifična vrata. Čeprav mnogi usmerjevalniki ponujajo iste možnosti, pa le redko dosežejo tako visoko stopnjo prilagodljivosti.

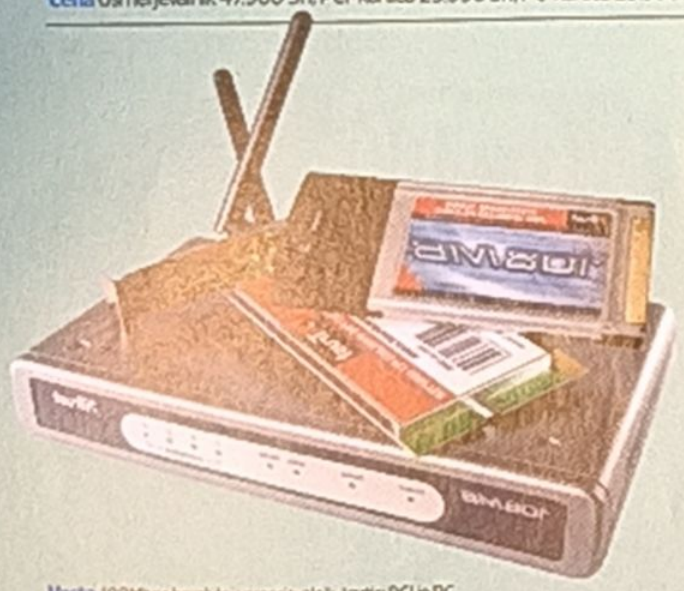
Kot pri večini usmerjevalnikov poteka namestitev po scenariju plug-and-play, najboljše pa je, da je 3Com svoj vmesnik za nastavitve preko spleta izdelal še bolje od svojih tekmecev. Povzročanje zmede pri uporabnikih zaradi nelogičnih namestitvenih navodil ni nikoli dobra ideja – in bil je že čas, da brezžična omrežja postanejo preprostejša za uporabo.

94,7 sekunde za prenos datoteke ni med najboljšimi (pravzaprav je bil najslabši), če pa vas najbolj skrbi domet, potem resno premislite o nakupu tega modela. Znotraj naše pisarne skoraj ni prihajalo do izpadov, medtem ko lahko zunanji domet doseže tudi več sto metrov.

Trust Speedshare Turbo Pro komplet

Ta 108Mbps brezžični komplet nizozemskega podjetja je sicer res poceni, toda ali se tudi izplača?

Cena Usmerjevalnik 47.900 SIT, PCI-kartica 23.990 SIT, PC-kartica 23.900 SIT **Več informacij** www.trust.com **Testiranje omogočil** Trion, 01 563 40 10



Vrsta 108Mbps brezžični usmerjevalnik, kartici PCI in PC
Združljivost 802.11b, 802.11g
Varnost 64/128-bit WEP, Wi-Fi Protected Access (WPA), filtriranje MAC, avtentifikacija 802.1x, blokiranje URL in požarni zid
Povezljivost Štiri mrežna vrata 20/100Mbps
Povprečni prenos 14,733Mbps
Hitrost prenosa 1252,04Kbps
Čas za prenos 100Mb datoteke 82,4 sekund

PCF 54% "Soliden nakup, poslovite pa se lahko od upanja na zmogljivost."

Ah, Trust. Večini je znan je po svojih cenovno ugodnih zunanjih napravah, ne glede na to pa verjamemo, da zna nekatere stvari izdelati precej dobro. Ena izmed njih je komplet zasnovan na Atherosovem SuperG.

Trust je bil eden izmed prvih, ki so izdelali brezžični komplet na naboru čipov SuperG. Ta uporablja združevanje kanalov, tako da dva kanala obravnava kot enega, s čimer podvoji potencialni prenos. SuperG prav tako poveča dolžino podatkovnih paketov in uporablja stiskanje podatkov za nadaljnjo optimizacijo prenosa podatkov. Predvidljivo je tudi združljiv za nazaj s standardoma 802.11b in g.

Pravi usmerjevalnik v primerjavi z vstopnimi točkami v drugih serijah SuperG, ki smo jih testirali, ima Speedshare Turbo Pro številne varnostne možnosti. WPA je nadomestilo za WEP, ki je bila do sedaj standardna enkripcijska tehnologija. Še vedno pa vključuje podporo WEP, ker WPA ne deluje na naključnih povezavah PC-ja s PC-jem. Druga Trustova strojna oprema je sicer poceni, vendar pa za brezžično opremo tega proizvajalca nismo pripravljeni plačati veliko denarja samo zato, da bomo združljivi s SuperG. Kakorkoli že, uporabljati ga boste morali za prenos gromozanske količine podatkov, da bi se vam nakup tudi splačal. Prav tako boste morali poskrbeti za to, da bo vaše brezžično omrežje v celoti sestavljeno iz komponent SuperG, če boste hoteli sploh opaziti kakršnokoli prednost.

Kar zadeva namestitev, je vmesnik za nastavitve preko brskalnika eden izmed najboljših na trgu. Ko ga prvič priklopite, vas bo skozi začetne nastavitve vodil čarovnik. Ročno pa boste morali vklopiti DHCP, da vas bo usmerilo do naslova IP. Ta možnost je običajno na mnogih brezžičnih usmerjevalnikih omogočena samodejno.

Kljub vztrajnemu poskušanju nismo iz tega kompleta uspeli spraviti hitrosti, ki bi presegale 15Mbps. To nas je presenetilo, zato se tudi argument za nakup Trustovega kompleta sesuje v prah. Signal je pogosto padel na 54 Mbps. Upoštevajte pa, da v tem primeru uporabljamo opremo istega proizvajalca, zato za nizke hitrosti ni nobenega razloga.

925X 915P

8 SIGMA Series Motherboard

GIGABYTE 8Σ Series

Fusion of Top Innovations

Intel® 925X EXPRESS CHIPSET
- Dual Channel DDR2 Memory
- PCI Express® Graphics
- Intel® Matrix Storage Technology

Intel® 915P EXPRESS CHIPSET
- PCI Express® Graphics
- Intel® High Definition Audio
- Intel® Matrix Storage Technology

Processor
LGA775 90nm
Intel® Pentium® 4 Processor

Memory
Dual Channel DDR2 533

D.P.S
U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)

Ethernet
Dual Gigabit LAN

Cooling
U-Plus DPS and Cool Plus

Peripherals
IEEE 1394b/SATA/USB 2.0

Audio
Intel® High Definition Audio

ShieldWare
A solid pack of unique software features

GA-8ANXP-D

- Intel® 925X
- 8∑ Series
- U-Plus D.P.S
- brezžični LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- dvojni Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) avdio

GA-8GPNXP Duo

- Intel® 915P
- 8∑ Series
- U-Plus DPS
- brezžični LAN
- dvojna DDR zasnova
- PCI-Express
- dvojni Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) avdio

GV-NX59128D

- poganja ga nVidia GeForce PCX 5900 GPU
- podpira novi PCI-EXPRESS in zadnji DirectX 9.0
- vgrajenih 128MB DDR pomnilnika
- 256-bit pomnilniški vmesnik
- priložen program Gigabyte "V-TUNER 2" za spreminjanje hitrosti
- vgrajeni DVI-I, TV-Out in D-Sub priključki
- priloženi dve vrhunski igri in PowerDVD 5.0

For more information, please call our dealers:

JAE

JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: +386(0)1/5896 226
fax: +386(0)1/5896 210
e-mail: prodaja@jae.si
splet: http://www.jae.si

elko

ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: 01 583 79 10
fax: 01 519 23 98
email: elkotex@elkotex.si
www.elkotex.si

* Theoretical speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
- The specifications and pictures are subject to change without notice.
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Predvajalnik MP3

iPod 20GB

Spet se vrača v podobni obleki in s podobno mentaliteto. In v nasprotju s splošnim prepičanjem, ga ne poganja urni mehanizem.

Cena 80.000 SIT Proizvajalec Apple Na spletu www.apple.com/ipod

Nečimrni ste in domišljavi. Iste stvari si želite kot vsi ostali: prava oblačila, pravo frizuro, prave prijatelje, pravo glasbo, pravi predvajalnik MP3, pravo politično prepričanje, ki ga boste sestavili iz drobcev tega, kar vam bodo drugi povedali o Michaelu Mooru. Res, iPod je že dolgo grozno popularen, vendar vprašanje "kupiti ali ne", še nikoli ni bilo pomembnejše. Če boste kupili Applov novi iPod, predvajalnik MP3 s približno 95-odstotnim tržnim deležem, boste pomagali obsoditi zaenkrat še zdravo skupnost na skupnost klonov, kjer so materialne dobrine na hierarhični lestvici pomembnosti veliko pomembnejše od fizikalnega in mentalnega zdravja ali prijaznosti do sočloveka.

Vseeno pa govorimo o najboljšem predvajalniku MP3 na našem planetu. In ta status si je s četrto različico samo še okrepil. Kar je del problema. Vedno večja je namreč možnost, da boste tudi vi padli v skupino ljudi, ki je napravo videla po televiziji, v revijah, na internetu ali pri kolegu in je zdaj klonila pred pritiskom superlativov in se ji je v glavo vsadilo neomajno prepričanje, da iPoda potrebuje. Pa četudi bodo bele slušalke poudarile prhljaj na njenih ramenih. Če ste se resnično sami odločili, da ga boste kupili, vam odpustimo, če pa ga želite samo zato, ker ga imajo ostali, nam izginite izpred oči.

VROČA KAŠA

Kaj je torej novega? Treba je povedati, da ne prav dosti, vendar je tu Apple povsem upravičeno ubral strategijo "ne popravljaj stvari, ki delujejo". Da je iPod 4 en milimeter tanjši, ni posebej pomembno, razen če nimate v načrtu nakupa hlač z zelo skopo odmerjenim žepnim prostorom. Še najpomembnejša inovacija je, da so avtonomijo baterije dvignili na 12 ur. Avtonomija je bilo namreč področje, kjer iPod nikakor ni uspeval ujeti ostalih predstavnikov svoje zvrsti. Apple vam še vedno preprečuje nakup in montažo sveže baterije, razen če ste spretni s križnim izvijačem in vas nekaj dodatnih lukenj v ohišju ne moti. Morda je to namig proizvajalca, da bo svoje stranke raje prisilil v nakup pete generacije predvajalnika, kot pa v menjavo mrtve baterije. Je pa tokrat vsaj cena znatno nižja in že skorajda razumna, saj boste za 20Gb dali okoli 80 tisočakov, kar je v popolnem nasprotju z Applovo tradicijo.

STILSKA PROBRAZBA

Največja sprememba na tem področju, za katero pa ste verjetno že slišali, je odprava štirih gumbov na sprednji strani v zameno za stikala, skrita pod osrednji koleščck, kakor pri iPod Miniju. Čeprav je uporaba intuitivna v enaki meri, pa nismo noro navdušeni nad to novostjo. Za naše oči je naprava zdaj preveč običajna: neizraziti, rdeče osvetljeni gumbi iz preteklosti so veliko prispevali k vizualni privlačnosti iPoda. Ravno tako nam ni všeč ideja, da so na dotik občutljiv koleščck obarvali rahlo modrikasto – zdaj se ta ne staplja več s celoto, ampak izstopa kot kakšna cenena nalepka.

A to ne pomeni, da iPoda 4 ni ravno tak užitek uporabljati kot njegove predhodnike, zato pa izda, da možje v Applovem oblikovalnem oddelku niso tako nezmotljivi, kot večina misli. Na nek čuden način nas to navdaja z upanjem: Steve Jobs in druščina bodo slej ko prej pošteno zamočili in invazija teh belih slušalk se bo enkrat za vselej ustavila. Do takrat pa se bomo ugriznili v grenkejšo stran jezika in povedali, da je to še vedno najboljši prenosni predvajalnik MP3, tako iz estetskega, kot tudi z uporabniškega vidika. In ko govorimo o nečem, kar je bilo izdelano za mobilno uporabo v javnosti, to šteje več kot recimo še vedno manjkajoča podpora za formata OGG in WMA in odsotnost barvnega zaslona. Samo zato, ker nam je tretja generacija še vedno pri srcu, bo tale pristal pri oceni malce pod 90 odstotkov.

IZBIRA

Številne namerne omejitve Applove priložene programske opreme, s katero boste brskali po glasbenih datotekah, niso nič novega, a se kljub temu ne moremo upreti želji, da ne bi bentili čez njih. Prav šokantno je, da toliko ljudi predvideva, da vsi predvajalniki MP3 preprečujejo kopiranje svoje vsebine na PC, samo zaradi tega, ker to počne iPod. Pri četrti generaciji se ni spremenilo nič, vendar na srečo tudi pri tej različici delujejo vsi dobro znani triki, ki naredijo ovinke okoli te težave. Naj še enkrat ponovimo: ne uporabljajte iTunes, ker vam želi odvzeti nadzor nad vašo glasbo. Uporabljajte ml_iPod, vtičnik za Winamp, ki ga najdete na www.winamp.com ali PodUtil s strani www.kennet.co.uk

Kapaciteta	20Gb/40Gb
Avtonomija	Do 12 ur
Dimenzije	10.5 x 6,1 x 1,5cm (20Gb) in 10.5 x 6,1 x 1,8 cm (40Gb)
Teža	160g (20Gb) in 176g (40Gb)
Podprti formati	AAC (16 do 320Kbps), MP3 (32 do 320Kbps), MP3 VBR, Audible, AIFF, Apple Losseless in Wav
Vmesniki	FireWire ali USB 2.0

PCF 87% "Ne najlepši v seriji, a še vedno vreden slinjenja. Izboljšana avtonomija in cena."

anni

Podutiška 92, 1000 Ljubljana 01 583 99 99 www.anni.si

Od 11.10 2004 naprej smo na novi lokaciji:

Motnica 7a, Trzin

01/5 800 800

Ne zamudite **norih otvoritvenih akcij**

od 11. - 22. oktobra

SISTEMI

ANNI CIRKON
Cena z DDV brez monitorja:
79.490 SIT

Osnovna plošča z integrirano zvočno, grafično in mrežno kartico
Procesor Intel Celeron 2400MHz
Spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Ohišje Midi ATX, z napajalnikom
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

ANNI DIAMANT
Cena z DDV brez monitorja:
142.990 SIT

Osnovna plošča z integrirano zvočno kartico 5.1 in mrežno kartico
Intel® Celeron® 2.8GHz
Spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk 120GB, 7200rpm
DVD enota 16xDVD/48xCD, črn
CD zapisovalec 52x32x52x črn
Disketna enota 3.5", 1.44MB črn
G. k. ATI RADEON 9550,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi tower ATX 350W, črn, front USB
Tipkovnica Multimedijska SLO,
Miška Logitech Pilot Optical, črna
Aktivni zvočniki (2+1), črni, Podloga za miško

ANNI SAPHIR
Cena z DDV brez monitorja:
192.990 SIT

Osnovna plošča Asus P4P800, i865PE, P5.B800, DualDDR 400
Procesor Intel P4, 2.8GHz/800K, 1024kC
Spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk Samsung 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Rezorder NEC-2510 Crn, dvoslojno zapisovanje
Disketna enota 3.5", 1.44MB, vgradna, (Črna)
Grafičnakartica Exxar ATI RADEON 9600SE,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi TR-6809,350W, Črn, front USB2.0+SB+FW
Tipkovnica multimedijska Chicony SLO, PS2 (sreb/Črna)
Logitech miška Pilot Wheel Optical bulk, (Črna)
Zvočniki (2+1), (Črni)

LCD ZASLONI

neovo

AKCIJA!

Neovo F415 15"	69.990 SIT
Neovo F417 17"	84.990 SIT
Neovo F419 19"	136.990 SIT
Neovo E17A 17"	117.990 SIT
Neovo E-19/A 19"	174.990 SIT
Neovo X17AV 17"	142.990 SIT
Neovo X19AV 19"	199.990 SIT
Neovo X20AV 20"	339.900 SIT

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

AOC

520A zvočniki 15"	77.990 SIT
720 17"	87.990 SIT
727A, zvočniki, DVI 17"	92.990 SIT
929A, zvočniki, DVI 19"	134.990 SIT

Plazma PD 4263

579.990 SIT

DIGITALNI FOTOAPARATI

SAMSUNG V6

6,1 M točk, 3x optični in 4x digitalni zoom
Video z zvokom do kapacitete kartice (VGA 640x480) 30 slik na sekundo
Uporaba fotoaparata kot diktafon
Schneider leče
32 MB SD spominska kartica
Li-ion baterija + polnilec

6.1 MP

89.990 SIT

SAMSUNG Digimax V5:

5,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
3 x optični zoom, 4 digitalni (skupaj 12x zoom)
Schneider leče
9 različnih načinov napajanja
6 cm super makro
video z zvokom do kapacitete kartice
torbica, SD kartica 32 MB
Li-ion baterija + polnilec

5.0 MP

79.990 SIT

Secure digital 128 MB: 7.000 SIT
Secure digital 256 MB: 10.900 SIT
Secure digital 512 MB: 20.500 SIT

PRENOSNIKI

GERICOM EGO

15" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024 x 768,
Intel Pentium M CENTRINO 1.5 GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika,
ATI Radeon Mobility 9700 64MB
Trdi disk 60GB,
DVD zapisovalec
Zvočna k. 16bit, TV izhod,
3 x USB 2.0,
PCMCIA, FireWire,
Pro Wireless 2100 3B mini
Smart Li-ion baterija,
VGA izhod, Paralelni port,
Čitalec kartic 4 v 1,
32x330x280 mm, teža: 2,6 kg

399.900 SIT
z Win XP Home

DARILO: TORBICA

GERICOM CINEMA 15.4"

15,4" zaslon TFT matrika,
Ločljivost 1280 x 800, AMD
Intel Mobile Celeron 1.3 GHz
256MB DDR
Integrirana Intelova grafika
82852/82855 do 64 MB
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec
Zvočna k. 16bit full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 3 x USB 2.0,
Druga plošča, Fire-Wire IEEE 1394,
Pro Wireless 2100 3B mini
Smart Li-ion baterija, VGA izhod,
fax modem 56k, mrežna 10/100,
339x345x282mm, teža: 3,5 kg

249.900 SIT
z Win XP Home

DARILO: TORBICA

Več informacij na www.anni.si

Vredno ogleda PCFormat Oktober / 2004

Radeon Mobility 9800

Gora premikajočih se mišic je tukaj, a je na voljo samo pri Dellu...

Cena Dell 9100 719.880 SIT Proizvajalec Na voljo samo v Dellu Inspiron 9100 Na spletu www.dell.com Testiranje omogočil FMC, 01 520 59 00

Kljub vsemu bahanju ATI-ja in nVidie, so zmogljivosti grafičnih čipov za notesnike veliko, veliko manjše kot zmogljivosti hitrih namiznih izvedb. Prejšnji mesec pa je ATI predstavil nov grafični čip, ki, milo rečeno, povozi vse ostale grafične čipe za notesnike na trgu.

Pri vsem skupaj nas je pa pošteno zmedlo ime tega čipa, ki se glasi Radeon Mobility 9800, in sicer zato, ker sploh ne gre za čip Radeon 9800, ki bi bil stlačen v notesnik. Omenjen čip je namreč tisti isti R420, ki ga najdemo na ATI-jevih grafičnih karticah X800. Temu primerno čip uživa vse prednosti strojne nadgradnje, vključno s podporo za daljše ukaze senčnikom pikslov, ATI-jevo kompresijsko tehnologijo 3DC in naprednejši, 130nm proizvodni proces, s katerim se lahko pohvalijo namizne različice X800. Mobility 9800 pa se od X800 razlikuje (oziroma je bolj podoben modelu 9800) po številu cevovodov za obdelavo pikslov in enot verkteks, ki jih je osem oziroma šest. To pa je kar nekaj več kot pri čipu Radeon Mobility 9700, ki je imel štiri cevovode za obdelavo pikslov in le dve enoti verteks. Najbolj impresiven podatek pa je, da ima ta mobilni čip 256-bitni pomnilnik.

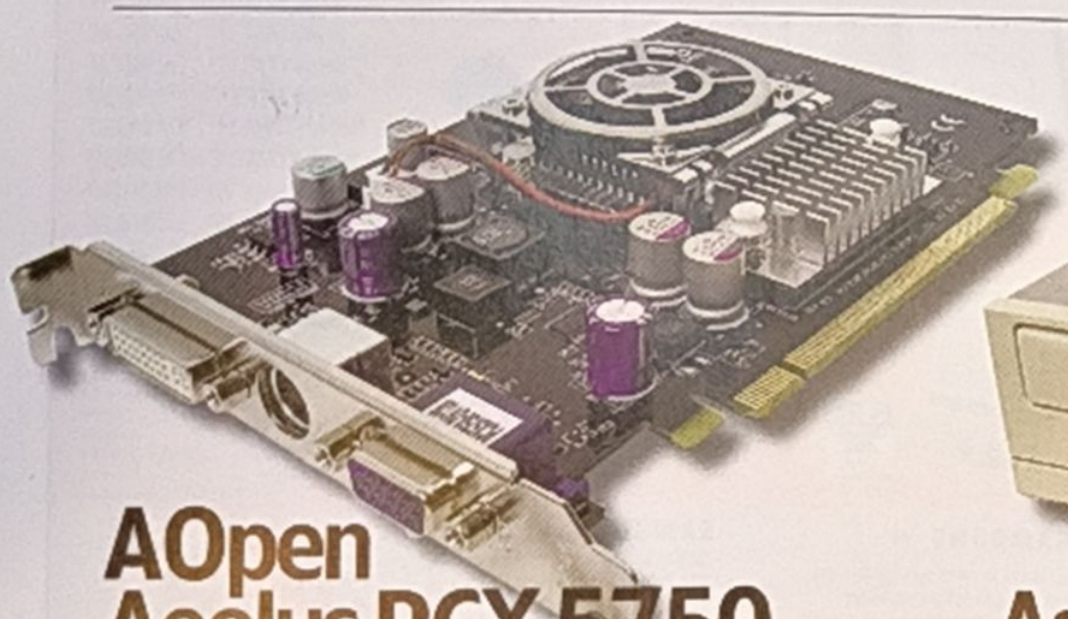
K vsemu temu prištejte še poskok v frekvencah jedra (350MHz) in pomnilnika (600MHz) in rezultat so zmogljivosti, ki se lahko kosajo s katerokoli (razen seveda z najnovejšimi) grafično kartico za namizne računalnike. Rezultat 5.534 točk v *3DMarku03*, možnost igranja *Far Cry* pri ločljivosti 1.600 x 1.200 in *Dooma 3* pri 1.280 x 1.024 z vsemi grafičnimi priboljški, so izjemno impresivni podatki za notesnik. Žal pa imamo tudi slabo novico. Radeon Mobility 9800 je (upamo, da samo začasno) na voljo samo v Dellovi seriji notesnikov Inspiron 9100. Škoda.

NOV MOBILNI ČIP POMETE Z VSEMI GRAFIČNIMI ČIPI ZA NOTESNIKE NA TRGU

Vodilo AGP 8x
Cevovodi za obdelavo pikslov 8
Enote verteks 4
Frekvenci jedra in pomnilnika 350/600MHz
Pomnilnik 256MB, 256-bitno vodilo
Podpora DirectX DX9.0b

PCF 89*

*, ali 50%, če pomislite, da je za enkrat na voljo samo v Dellovih notesnikih"



AOpen Aeolus PCX 5750

Si želite GeForce v različici AOpen?

Cena 45.095 SIT Testiranje omogočil PC H.AND, 01 530 08 00

AOpen naše uredništvo mnogokrat pohvali, saj gre za podjetje, ki ima široko paleto izdelkov, zaenkrat pa nam še ni uspelo najti njihovega izdelka, ki bi metal slabo luč na podjetje. Aeolus PCX 5750 je grafična kartica, na katero so prispajkali nVidiin grafični procesor GeForce 5750, ki ni nič drugega kot model 5700, prirejen za režo PCI Express. Jedro 5700 je dovolj preverjeno in močno, da se lahko bori z Radeonom 9600, ne vemo pa, kako bo, ko med nas končno pride X700. Do takrat se zdi še daleč, zatorej bo grafična kartica, ki ima 128Mb pomnilnika, in katere jedro deluje pri 425MHz, pomnilnik pa pri 1.000MHz DDR, čisto dovolj za večino uporabnikov. Ko bi le imela 256-biten dostop do pomnilnika...

PCF 82* "Fina kartica, katere najmočnejša stran je uravnoteženost"

Asus DRW-1604P

Namenili ste se torej snemati medije DVD z 16x hitrostjo.

Cena 27.720 SIT Testiranje omogočila JAE, 01 586 62 26; Power Plus, 01 511 27 27

Asus je na testiranje poslal svoj najnovejši snemalnik DVD, ki že s svojim imenom razkriva, da dosega 16x hitrost snemanja z uporabo tehnike Z-CLV. Pri tem se ne ozira, ali ste mu ponudili medij DVD-R ali DVD+R, prav tako pa bo z veseljem zapekel tudi dvoplastne medije, vendar le-te razumljivo snema pri mnogo nižji hitrosti, in sicer štirikratno. Če se sprašujete, kaj pomeni Z-CLV: zoned constant linear velocity. V praksi pomeni, da snemalnik oceni, v kateri zoni lahko snema z določeno hitrostjo, ko pride v naslednjo, se hitrost zviša. Snemanje navadnih medijev CD-R poteka z največ 32x hitrostjo, snemanje medijev CD-RW pa s 24x hitrostjo. Vgrajenega ima 2Mb medpomnilnika, dodan pa mu je program za snemanje *Ahead Nero*.

PCF 84* "Napreden in hiter snemalnik s (prej)malo medpomnilnika"

Izbor uredništva PCFormat September / 2004

Sony SDM-HS74P

Ko nas bodo končno prepričali, naj ga vrnemo, bo celo uredništvo milo jokalo...

Cena 171.552 SIT **Več informacij** www.sony-europe.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 280 66 00

Če bi slovenski jezik poznal dovolj pozitivnih presežnikov, bi jih menda kar vse stlačili v ta opis. In mislimo smrtno resno. Sonyjevi monitorji so nam bili po večini precej všeč, a smo jih uspeli videti kar nekaj, ki se ne morejo kosati s konkurenco. SDM-HS74P (dobro, ime bi lahko bilo nekoliko bolj simpatično, priznamo) pa je... preprosto izjemen.

Dobro, priznamo, da je monitor oblikovno sicer privlačen, a nas je po tej plati nekoliko manj navdušil kot črni Neovo (*PCF 29*). Je pa zato vse v uredništvu toliko bolj presunila kvaliteta slike. Brez heca. Kar zadeva sliko, se lahko ta Sony mirno kosa s katerimkoli monitorjem s katodno cevjo. Črna je dejansko črna, žive barve so take, da bi jih človek najraje pojedel, kontrast pa je preprosto neverjeten. O vidnem kotu ne bi izgubljali besed, naj povemo samo to, da slika sploh ni vidna, če gledate hrbtno stran monitorja – pod vsemi ostalimi koti jo boste videli popolnoma jasno. Svetlost samo je mogoče nastavljati, na voljo pa so tri prednastavljene vrednosti in popolnoma ročna nastavitev. Če smo čisto iskreni, boste srečni lastniki tega monitorja hitro posegli po gumbu za zmanjšanje svetlosti, ker so svetle barve pri najvišjih nastavitvah preprosto preveč divje, bela pa že praktično zapeče v roženice.

Skrušeno priznamo, da smo se na vse kriplje trudili najti kakšno pomanjkljivost tega Sonyjevega lepotca, pa nam, na našo veliko žalost (in na bodočo veliko žalost naših denarnic, kot je mogoče sklepati na podlagi vzdihov v uredništvu) ni uspelo najti ničesar, ob kar bi se lahko obregnili. OK, mogoče nas moti to, da ni nastavljiv po višini. No, pa smo našli nekaj. Bravo mi.

Diagonala	17 palcev
Nativna ločljivost	1.280 x 1.024
Odzivni čas	16ms
Kontrastno razmerje	500:1
Priključki	VGA, DVI

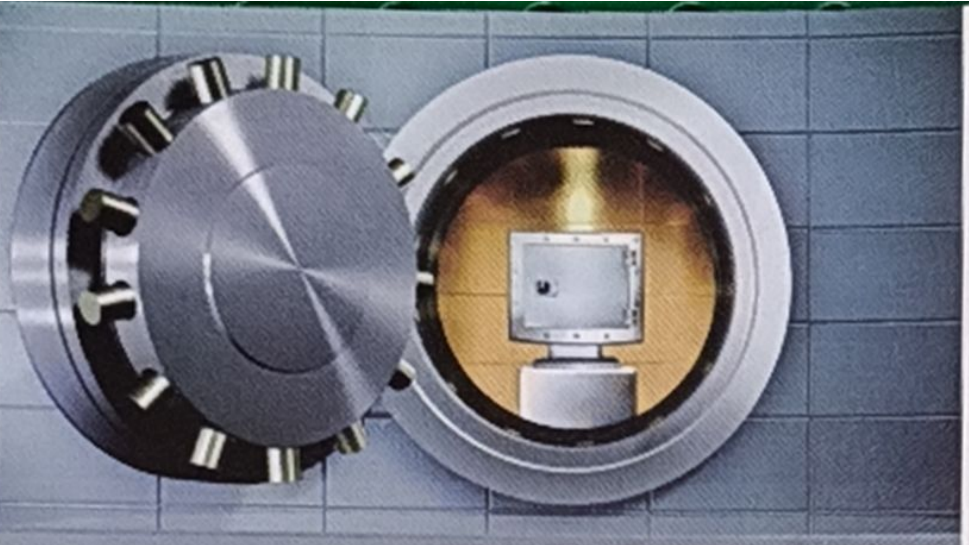
PCF 95%
"Kratek povzetek: če bi bil boljši, bi bilo že kičasto."

TT Tower 112

Cena 9.240 SIT **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Testiran model podjetja Thermaltake je v obliki stolpa (kar je razvidno že iz samega imena modela) in verjeli ali ne, tehtnica je za ta izdelek pokazala celih 1.265g, kar z besedami pomeni preprosto ogromno. V paketu boste našli hladilnik in potrebne dodatke za montažo, ni pa priloženega ventilatorja. Na stolp lahko namestimo ventilator velikosti 80 ali 90 mm, lahko enega ali pa kar dva. Deluje na principu vroče cevi, kar z drugimi besedami pomeni, da ni standardne oblike, temperatura pa se prenaša na hladilna rebra s pomočjo debelejših bakrenih cevi. Po podatkih proizvajalca bi naj bil hladilnik sposoben odvesti vse tja do 150W toplote. V praksi se hladilnik obnese podobno, kot daje prvi vtis – se pravi zelo dobro, zato so bile tudi temperature na testiranem modelu podobne tistim, ki jih drugače dosegamo z vodnim hlajenjem. Namenjen je vsem novejšim AMD-jevim, kakor tudi vsem novejšim Intelovim procesorjem.

PCF 88% "Namenjen ljubiteljem tišine in strastnim navijalcem. Pogrešamo ventilator."



www.pandasoftware.com/truprevent

Več virusov? Več groženj? Potrebujete več zaščite!

Za borbo proti neznanim virusom potrebujete okrepitev vaše protivirusne zaščite!

Nova, ekskluzivna Panda Software TruPrevent tehnologija učinkovito blokira napade neznanih virusov in vsiljivcev!

Izredno nevarni virusi kot so Netsky, MyDoom ali Sobig okužijo tisoče delovnih postaj v izredno kratkem času, v katerem se protivirusne rešitve ne utegnejo posodobiti.

Vaša protivirusna zaščita vas ščiti pred znanimi virusi in škodljivimi kodami, vendar ne pred neznanimi grožnjami, ki se pojavljajo vsakodnevno.

Tehnologija TruPrevent nudi celovito zaščito vaših podatkov pred najnovejšimi grožnjami, ki pretijo z interneta.

TRUPREVENT TECHNOLOGIES

Panda Software

Kompatibilen z vašim obstoječim antivirusom

Najbolj inteligentne tehnologije za borbo proti neznanim virusom in vsiljivcem

Ribera d.o.o., 07/3461-020; res@ribera.si

TT Silent Tower

Cena 6.240 SIT **Več informacij** www.thermaltake.com **Testriranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Ta hladilni pripomoček deluje na principu "vroče cevi" (heatpipe), kar pomeni, da temperaturo prenaša do reber s pomočjo debelejših bakrenih cevi, le da je ta model narejen iz aluminija, kar je posebej izrazito pri teži hladilnika, saj ta z vsemi dodatki znaša slabih 700g. Čeprav na škatli piše, da gre za Silent Tower, kar bi po naši kmečki pameti naj pomenilo "tihi stolp", o tišini pri tem hladilniku ni ne duha ne sluha, saj ventilator prav nesramno grdo tuli, pri čemer še najbolj spominja na raketo, zato smo samo čakali, kdaj se bo računalnik dvignil od tal in poletel. Pri tem modelu bi bilo torej mogoče bolje, ko ne bi priložili ventilatorja... Seveda hladilniku ni priložen niti en sam pripomoček za utišanje ventilatorja (ker so uporniki dandanes tako dragi...), kar nas je še bolj vznejevoljilo. Pa smo si rekli, mogoče pa zato toliko bolje hladi... A žal nismo imeli prav. Temperature niso bile nič kaj prijetno nizke – prej bi lahko rekli, da so povprečne. Bo že tako, baker pač naredi svoje in v tem hladilniku ga ni kaj dosti.

PCF 63% "Nič kaj posebej tiho in precej povprečno hlajenje."

Garmin Quest

Cena 225.600 SIT **Več informacij** www.garmin.com **Testrianje omogočila** Geoset, 04 251 62 50

V avgustovskem *PCFormatu* smo opisali GPS napravo GPSMAP 76c istega podjetja, ki nam je sicer bila všeč, ni pa nas navdušila tako kot model Quest. Tale malček tehta vsega 156g in je dovolj majhen, da ga boste brez težav vtaknili v žep ali pa ga s priloženim nosilcem pritrdili nad armaturno ploščo avtomobila. Kljub kompaktnosti pa ne gre podcenjevati njegove moči. Specifikacije obljubljajo točnost določanja položaja na tri metre, v praksi pa je bila natančnost večinoma še višja. 115Mb pomnilnika, kolikor ga naprava premore, je do roba napolnjenih z zelo natančnimi zemljevidi celotne Evrope. Vsa malo večja mesta (Ljubljana, Maribor...) imajo označene ulice, vnesenih pa je tudi ogromno večjih in manjših bencinskih črpalk, kar pretvori Questa v najboljšega prijatelja šoferjev. Ti bodo še posebej veseli možnosti iskanja najkrajše poti do doma od koderkoli v Evropi. Baterija bo živela okoli 20 ur, s priloženim priključkom pa jo lahko polnite kar v avtomobilu.

PCF 85% "Odličen sopotnik, ki pa ima fino zasoljeno ceno."

Leadtek Winfast PX6600 TD

Cena Pokličite prodajalca Več informacij www.leadtek.com.tw Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Kaj naredite, ko ste razvili izjemno močan procesor, ki vam ustvarja prestižno ime? Preprosto, znižate stroške proizvodnje, da lahko prodajate izdelke po nižji ceni. Ker verno, da je prodaja najdražjih modelov tako pogosta kot jetiji na mariborski tržnici v nedeljo opoldne, podjetja dobijo denar s prodajo cenejših modelov. Pri nVidii so v roke vzeli 6800, mu odrezali tri cevovode za obdelavo pikslov in kar osem enot verteks, kar nanese skromnih 143 miljonov tranzistorjev v posameznem procesorju. PX6600 TD žal ni bila v izvedbi GT, zato smo se morali zadovoljiti z hitrostjo jedra pri 300MHz in pomnilnika pri 550MHz DDR. Ko smo ravno pri pomnilniku, skupno ga je 128Mb, ni GDDR3, temveč klasičen DDR, pa še dostop do njega je 128-biten. Nadalje kartici manjka tudi priključek SLI, hvala bogu pa se je Leadtek potrudil in dodal nekaj iger, kar kartico naredi za mikaven izdelek, k čemur pripomore tudi predvideno primerno nižja cena.

PCF 83 "Tudi navaden GF6600 poganja igre hitreje kot mnoge grafične kartice."

Jamo E310

Cena 49.700 SIT Več informacij www.jamo.com Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Jamo je znan proizvajalec izjemno kvalitetnih zvočnikov, ki krasijo sobe mnogih avdiofilov, zato smo bili izjemno veseli, da smo v test dobili enega od njihovih kompletov, pa čeprav ni šlo za najzmogljivejšo druščino brnečih škatlic. Gre za komplet pasivnih zvočnikov (to pomeni, da nimajo lastnega ojačevalnika), oblečen v črn les. Kvaliteta zvoka je na izjemno solidni ravni, zvok pa je na račun lesenega ohišja prijetno topel. To seveda ne bo ravno všeč ljubiteljem elektronske glasbe, saj se energija le-te nekako izgubi in nima pravega učinka. Na svoj račun pa komplet E310 pride ob predvajanju vseh ostalih zvrsti glasbe in pri gledanju filmov. 70W moči je dovolj tudi za večje prostore, je pa res, da je nizkotonec nekoliko preveč udaren za naš okus, saj tudi pri nižjih jakostih precej izstopa. Pri visokih jakostih se visoki toni nekoliko porazgubijo, a nam lahko verjamete, da si teh zvočnikov ne boste želeli pretirano navijati, sploh če želite imeti na pragu zime cele šipe v oknih.

PCF 78 "Preglasen nizkotonec, a zelo dobri sateliti."

S Telemachom v letu 2@@4

Hitreje, ceneje, brez meje !

priklju nina = 2 SIT

e-poštni predal = 0 SIT

dodatni e-naslov = 0 SIT

kabelski modem = 4 SIT

Kabelski internet = 6 SIT

Dodatne informacije:

tel.: 080 22 88 ali www.telemach.si

TECH TRADE

Vošnjakova 5, 1000 LJUBLJANA
www.techtradecenter.si
TEL.: 01 / 434 01 08
FAX : 01 / 434 01 09

VAM PREDSTAVLJA

VIDEO NADZOR

INFORMATIVNI PAKET:

PCI KARTICA ADACS AD-2508A: "NOVO"

>DO 8 VIDEO VHODOV, 2 AVDIO VHODA
>DIGITALNO SNEMANJE
>DIGITALNI ZOOM
>PREGLEDOVANJE DOGAJANJA IN POSNETKOV MED SNEMANJEM
>PREGLEDOVANJE DOGAJANJA IN POSNETKOV PREK INTERNETA
>SIMULTANO PREGLEDOVANJE POSNETKOV
>25 FPS
>ZAŠČITEN DOSTOP Z GESLOM
>ENOSTAVNA UPORABA

\+

DARILO:
(OB NAKUPU PAKETA)

E-PERFORMANCE
CD-R MEDIJI
80 MIN., 25 KOM

\+

4 KRAT BARVNA KUPOLASTA KAMERA

\+

4 KRAT NAPAJALNI ADAPTERJI ZA KAMERE

\+

4 KRAT KOAKSIALNI KABLI(20m)

\+

MONTAŽA IN PREDSTAVITEV DELOVANJA PROGRAMA

CENA PAKETA: **199.000 SIT + DDV**

ZAUPANJE JE DOBRO
VIDEO NADZOR JE BOLJŠI!

DRUGO: PESTRA IZBIRA KAMER, SNEMALNIH KARTIC, PRENOSNIH IN DRUGIH RAČUNALNIKOV, LCD MONITORJEV, Mp3 PREDVAJALNIKOV, SET ZVOČNIKOV ZA DOMAČI KINO...
OBIŠČITE NAŠO SPLETNO STRAN IN SE PREPRIČAJTE O UGODNIH CENAH: www.techtradecenter.si

ZA BREZPLAČNO INFORMATIVNO PREDSTAVITEV IN SVETOVANJE GLEDE VIDEO NADZORA POKLIČITE NA GSM: 041 775 486 EGON

AOpen I915PA-E

Vedite, da AOpen izdeluje odlične plošče.

Cena 34.085 SIT Več informacij www.aopen.com Testiranje omogočil PC H.and, 01 530 08 00

Prišli ste k trgovcu in si zaželeli nov procesor na podnožju 775, novo grafično kartico na vodilu PCI Express, radi pa bi obdržali svoj pomnilnik DDR, ki ste ga uporabljali do sedaj? Čakata vas dva možna odgovora, ki tudi kažeta na kvaliteto trgovca, h kateremu ste se napotili. Prvi odgovor poteka nekje v smislu: "Veste gospod/gospa, tole pa ni preveč dobra kombinacija, star pomnilnik bo preveč oviral vaše delo." Ja, to bo. Drugi odgovor pa bo bolj razveseljiv, saj boste verjetno slišali: "Seveda!", na računu pa bo pisalo AOpen i915Pa-E.

I915Pa-E je osnovna plošča formata ATX, ki je namenjena procesorjem Intel Pentium 4 na podnožju 775. Kot je razvidno iz imena, je zgrajena na osnovi Intelovega nabora čipov 915P, ki vam, kot ste lahko prebrali v prvem odstavku, omogoča, da uporabite klasični pomnilnik DDR, kakršnega poznamo iz večine računalnikov. Štiri podnožja lahko sprejmejo do 4Gb pomnilnika, kar bo dovolj za osnovno delo. Plošča vam ponuja poleg reže PCI Express 16x še dve reži PCI Express 1x, ter tri klasične reže PCI. Na voljo so tudi štirje kanali S-ATA, ter en klasičen P-ATA, kar pomeni, da boste lahko uporabili največ dve enoti na tem vodilu. Na plošči boste našli še gigabitno mrežno kartico, zvočno kartico 7.1, 8 vhodov USB 2.0 ter še kakšno zanimivo malenkost.

Nabor čipov	Intel 915P
Podprti procesorji	Intel Pentium 4/Celeron PGA775
Podprt pomnilnik	1 DDR 400,333
Največja količina pomnilnika	4Gb
Število razširitvenih rež	1x PCIE 16x, 2x PCIE 1x, 3x PCI
Vhodi in izhodi	4x S-ATA, 8x USB 2.0
Dodatno	1 Gbit mrežna kartica, zvočna kartica 7.1

PCF85

*Odlična plošča, pri kateri težko najdemo karkoli, vredno očitanja.

Philips ThumbCam 1300K

Videokonference postajajo naš vsakdanjik.

Cena 22.250 SIT Več informacij www.philips.com Testiranje omogočil PC H.and, 01 530 08 00

Kamere so si priborile mesto v našem delovnem prostoru že pred dolgo časa, vendar so vedno služile le eni stvari: prikazovanju (upamo da oblečenih) nas samih. Philips pa si je zamislil zadevo malce drugače. Kaj če bi kamero, ki ponavadi počiva na monitorju ali ob njem, vzeli v roke, odšli v drugo sobo, slikali tisto, kar morate slikati, nato pa kamero prinesli nazaj in imeli sliko na računalniku? V ta namen ima vgrajenih 128Mb pomnilnika, ki lahko služi tudi kot skladišče podatkov. CCD je sicer na ravni digitalnih fotoaparatov iz leta 2003, a bo 1,3 megapiksla občutljivosti čisto dovolj za praktično delo. Kamera deluje zanesljivo in brez težav pokriva celotno delovno območje.

PCF83

*PC kamera, ki je fotoaparat, ki je prenosni disk. Odlično."

DIGITALNI FOTOCENTER ARON
internetno naročanje fotografij
www.onlinefoto-si.com

Kiss DP-470

Kissovi predvajalniki so nas že navdušili, kako pa je s sprejemniki?

Cena 95.640 SIT **Na spletu** www.kiss-technology.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

V ***PCF* 29 smo vam** predstavili pet predvajalnikov DVD, ki znajo prebaviti tudi datoteke DivX in med njimi sta se znašla dva Kissova izdelka, ki sta nas kar navdušila. Tokrat pa smo dobili na test predvajalnik s kar nekaj dodatki, kot so vhod za radijsko anteno, digitalni ojačevalnik in huronska gneča za priključitev vseh mogočih vrst zvočnikov in naprav na zadnji strani predvajalnika.

Vse pa ni tako rožnato, kot se morda sliši. Koaksialni izhodi za zvočnike namreč niso ojačani, kar ni ravno vrlina, a nas je to še najmanj motilo. Največ godrnjanja je namreč povzročilo samo predvajanje. Kvaliteta predvajanja in kup podprtih datotek niso problem. Ta pa nastane, če želite vse te datoteke predvajati dalj časa. Predvajalnik se ima namreč navado segreti in testni model se je kar sredi filma odločil, da je disk prazen oziroma da na njem ni nobene veljavne vrste datotek. Po slabi minuti si je sicer premislil, a smo bili do takrat že kar slabe volje. Je pa res, da je to storil samo enkrat, in sicer po petem zaporednem filmu.

V vseh ostalih pogledih pa je DP-470 prav fina zadevica. Predvajati zna celo serijo podnapisov (dokler so ti seveda poimenovani enako kot film) in različnih medijskih datotek. Daljinski krmilnik je velik in pregledno zasnovan, bi pa zaslonski meniji potrebovali malce prenove, ker so mestoma nekoliko zmedeni.

Podpora formatom DVD, MPEG-4, DivX, XviD, VCD, SVCD, Audio CD, MP3, Ogg Vorbis

Podpora medijem DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)

Izhodi ojačani in neojačani izhodi za zvočnike, kompozitni video, komponentni video, SCART, S/PDIF, S-Video, AM/FM radio

Dodatne funkcije Progressive Scan, starševski nadzor

PCF 70%

"Če dobro premislimo, je DP-1000 skoraj boljši nakup."

BARVA MAGIJE

Avtor Terry Pratchett
Cena 3.900 SIT **Založba** Vale Novak

Iz (že verjetno stotič) požganega Ankh-Morporka se na pot odpravi pisana druščina, ki jo sestavljajo faliran čarovnik Rincewind (ki zna kričati na pomoč v devetnajstih jezikih in samo kričati v nadaljnjih štiriinštiridesetih), Cvetko Cvetko, prvi turist na plošči sveta, in Kufer, smrtonosna Cvetkova prtljaga, popotovanje jih pa pripelje do samega roba sveta...

Prva knjiga iz Pratchettove serije *Discworld*, ki danes obsega že več kot trideset knjig, je torej doživela slovenski prevod. In ta isti prevod je vsem ljubiteljem Terryja Pratchetta dokazal, da so njegova dela celo prevedljiva. In mimogrede – turist, kot je ugotovil Rincewind, v bistvu pomeni "idiot"...

Amilo M7400D

Fujitsu – Siemens je predstavil serijo notesnikov Amilo.

Cena 279.900 SIT **Proizvajalec** Fujitsu-Siemens **Testiranje omogočil** Siemens, 01 474 61 00

Izdelke podjetja Fujitsu-Siemens smo vam v *PCF* že predstavili (oglejte si supertest v *PCF* 21), kjer so se pokazali za sicer zmogljive in robustne, a nekoliko predrage za naš okus. Serija notesnikov Amilo pa gre v drugo smer, vsaj kar zadeva ceno. M7400D je namreč tanek, lahek, a robusten notesnik, ki spada med cenejše na trgu. Prav zaradi cene pa nas je toliko bolj zanimalo, kako se ta Amilo obnese v praksi.

Tehnologija Centrino seveda zagotavlja solidno zmogljiv procesor in brezžično povezavo, ki v tem primeru spada v standard 802.11 b/g. 256Mb pomnilnika v testnem modelu je zadeva, ki jo boste verjetno želeli hitro nadgraditi, zato je dobrodošlo dejstvo, da ga je mogoče nadgraditi tudi do 2Gb. Grafična kartica je Intelov čip Extreme Graphics, ki si s sistemom deli do 64Mb pomnilnika, kar je le še dodaten razlog za nadgradnjo slednjega.

Glede na dimenzije in zmogljivosti testiranega modela je jasno, da gre za notesnik, primarno namenjen delu, saj Intelov grafični čip ne spada med najzmogljivejše. Je pa zato delo z njim izjemno prijetno. Tipkovnica je dobro vpeta in izjemno tiha, tipke pa imajo nekoliko daljši hod, kar nam je bilo prav všeč. Za več informacij o specifikacijah vrzite oko na okvirček s podrobnostmi.

Procesor Intel Pentium M 1,3GHz s tehnologijo Centrino

Nabor čipov Intel 855GM

Pomnilnik 256Mb DDR, razširljiv do 2Gb (dve reži)

Trdi disk 30Gb

Zaslon 15-palčni XGA (1.024 x 768)

Optična enota Kombinirana enota DVD-ROM/CD-RW

Grafična kartica Intel Extreme Graphics z do 64Mb deljenega pomnilnika

Zvočna kartica Cirrus Logic CS-4299-XQ

Razširitvena mesta 3x USB, FireWire, S-Video, FIr, paralelna vrata, VGA, modem, mrežna kartica, brezžični vmesnik Intel Wireless Pro 220BG, čitalec kartic 3 v 1 (MMC, SD, MS), PCMCIA, slušalke, mikrofon

Dimenzije 326 x 270 x 30mm

Teža 2,9kg

PCF 78%

"Lahek in robusten notesnik, namenjen najbolj zaposlenim."

DA VINCIJEVA ŠIFRA

Avtor Dan Brown
Cena 6.480 SIT **Založba** Mladinska knjiga

V tej, kot hulahopke napeti kriminalki, boste spremljali harvardskega izvedenca za simboliko, Roberta Langdona, na poti iskanja svetega grala. Zgodba sama se plete okoli vitezov Templjarjev, Merovingov, Marije Magdalene in Jezusa. Če ste brali knjigo *Sveta kri, sveti graal*, vam bo zgodba, skupaj z razpletom, po večini že znana, če vam je tematika tuja, pa se boste najverjetneje izgubili že ob prvi omembi števila fi, celoten zaplet okoli omenjenih združb in oseb pa vas bo pustil hladne. Sicer pa tako ali tako imate dostop do interneta in lahko vse informacije o stvareh, ki vam ne bodo jasne, najdete kar s pomočjo Googla.

Panasonic PT-LB10NTE

Če vam manjka še ena sama stvarca za domači kino...

Cena 637.632 SIT **Več informacij** www.panasonic.com **Testiranje omogočil** TSE, 01 242 54 00

Pravzaprav bi temu modelu delali krivico, če bi ga označili z nalepko "samo za domači kino", saj ima model PT-LB10NTE toliko dobrih lastnosti, ki ciljajo na poslovno uporabo, da je enostavno uporaben kjerkoli.

Zgrajen je na tehnologiji LCD, o kateri lahko preberete tudi v našem supertestu projektorjev. Omogoča svetilnost 2000 ANSI lumnov, kontrastno razmerje 500:1, priporočena ločljivost pa je 1024 x 768 pik. Njegova žarnica se ponaša z 155W moči, njena življenjska doba pa naj bi bila blizu 3000 ur. Kadar je v varčevalnem načinu, boste uživali v 32dB hrupa, medtem ko pri polni obremenitvi ta naraste v bližino 40dB. Do sem se tale model projektorja ne razlikuje od kopice ostalih konkurentov. Vendar je Panasonic poskrbel za povečanje zanimanja. Vgrajena je namreč brezžična komunikacija, ki vam omogoča, da prikazujete sliko kar preko brezžičnega lokalnega omrežja. Potrebno je malce namestitve na prenosnik in kmalu povezava deluje. Po drugi strani pa smo imeli mešane občutke, ko je pogovor nanesel na daljinski krmilnik. Saj ne, da bi bil neuporaben, ravno obratno, preko njega lahko kontrolirate čisto vse nastavitve projektorja, le njegova oblika vzbuja pomisleke o tem, kako močno si uparno pritisniti na katero tipko. Za našo predstavo daljinskega krmilnika je pretanek in vzbuja občutek krhkosti. Zraven projektorja dobite obvezno torbico za prenašanje, ki bo brez težav varovala ta 2,2kg težek projektor, ki ga priporočamo za vsako pisarno ali dom.

Tip projektorja	LCD
Ločljivost	1024 x 768
Razmerje prikaza	4:3
Svetilnost	2000 ANSI lumen
Razmerje kontrasta	500:1
Hrup	32dB
Žarnica	155W
Življenjska doba žarnice	3000ur
Teža	2,2 kg

PCF 86%
"Če bi imel še ugodno ceno, bi ga večina uredništva kupila"

e-yama
by iiyama

e-yama 17NE1-S | 17"

SUPER CENA!

Ločljivost: 1280×1024
Velikost pike: 0.264 mm
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 370 cd/m²
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2x 2,5W

94.990,-

PRODAJNA MESTA:
Harvey Norman, PowerPlus, Big Bang, Janus Trade, Teal, Rolan, Media dom, Digital logic, Perftech, Merkur

e-yama je blagovna znamka podjetja Iiyama Corp. Vse pravice pridržane. Slike so simbolične. Cene so v SIT in so informativne. Actual-92 d.o.o., Stegne 13, 1000 Ljubljana.

Sony DRX-700UL

Prenosljivi snemalnik DVD, ki žal ni za vsak žep.

Cena 55.800 **Več informacij** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 280 66 00

Prenosni snemalniki očitno niso muha enodnevnica, saj se tudi na tem področju venomer dogaja kaj novega. Tako nam je Sony postregel z njihovo vizijo, kakšen mora biti zunanji snemalnik. Že na prvi pogled smo morali priznati, da nam je ta nova vizija zelo všeč. Če obstajajo ženske, ki pri moškem gledajo predvsem na okus pri izbiri računalniške opreme, potem bo tale snemalnik zadovoljivo opravil svoje delo. Zmore snemati medije DVD-R in DVD+R s hitrostjo 8x, povrhu vsega pa mu snemanje dvoplastnih medijev ne dela nobenih težav. Priklopili ga boste preko vrat USB ali FireWire, pri čemer mora biti USB različice 2.0, saj boste drugače obsojeni na minimalne hitrosti. Priloženo programje obsega veliko večino prodajnega spektra podjetja Ahead.

PCF 85% "Če reinkarnacija obstaja, bi se uredništvo rado vrnilo kot oblikovalci podjetja Sony"

Paint Shop Photo Album 5

Olajšajte si že enkrat delo z razvrščanjem fotografij in se raje osredotočite na slikanje.

Založnik Jasc Cena 10.500 SIT Na spletu www.jasc.com

Bojte se prekletstva digitalnih fotoaparatov. Ti so namreč vse preveč enostavni za uporabo, tako se na vašem disku v rekordnem času znajde cela gora fotografij, ki najverjetneje še zdaleč niso sortirane. Imena, kot so DCM10002.JPG niso dovolj zgovorna, sploh kadar iščete točno tisto fotografijo, na kateri se vaš pes zmrduje.

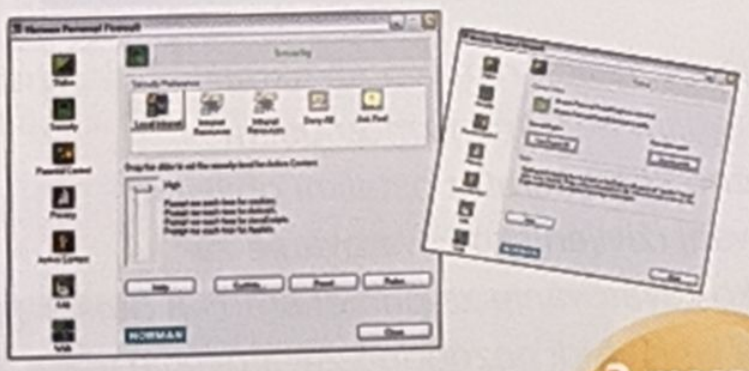
Paint Shop Photo Album 5 se s to težavo spopade na tri načine. Najprej razvrsti vaše datoteke, jih sprocesira, na koncu pa jih izpljune kot široko paleto zanimivih in takoj uporabnih slik. Bolj mu dišijo ključne besede kot mape, zaradi česar omogoča hitro iskanje slik, ne glede na to, koliko jih imate – če imate na primer komplet prazničnih fotografij babice na rednem božičnem obisku, jih lahko ločite kot "božič 2003", "babi", "mulci", "darila" in "grozna jopica, ki mi jo splete vsako leto". Ker lahko imajo slike več ključnih besed, lahko skupine slik po želji aktivirate. Je pa res, da zahteva ta sistem kar nekaj predanosti, saj vam brez vaše intervencije program ne bo prav veliko koristil.

Celo za ponesrečene slike ponuja *PSPA* kar nekaj rešilnih bilk. Je že res, da ni tako zmogljiv kot dejanski program *Paint Shop Pro*, a vseeno ponuja nekaj prav uporabnih orodij za hitre popravke. *Quick Fix Wizard* opravlja čisto solidno delo pri reševanju najbolj pogostih težav s slikami, *Adjust Wizard* omogoča ročne popravke, na voljo pa je tudi nekaj filtrov za obdelavo slik in celo orodje za ustvarjanje panoramskih posnetkov.

Na trgu je že cela serija podobnih izdelkov, a se po prilagodljivosti in možnostih niti eden ne more kosati s *PhotoAlbumom 5*, še posebej ne za tako ceno.

Priporočljiva konfiguracija P II 300Mhz, 128Mb RAM, Windows 98 ali novejši

PCF 91%
"Vse, kar potrebujete za upravljanje in rafiniranje slik."



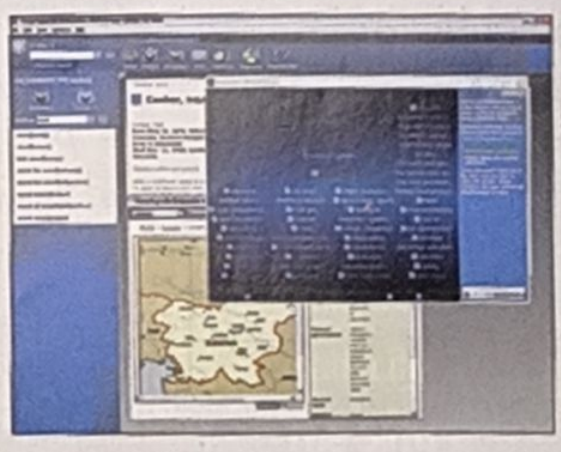
Norman Internet Control 5.70

3 mesece brezplačna uporaba

Cena 11.858 SIT Razvijalec Norman Na spletu www.norman-si.com
Registracija za bralce PCFormata www.norman-si.com/pcformat

Prejšnji mesec smo vam predstavili Normanov protivirusni program, tokrat pa smo si ogledali *Norman Internet Control*, ki poleg slednjega vsebuje še požarni zid. Da se ne bi ponavljali in ponovno razglabljali o protivirusnih zmogljivostih Normanovih izdelkov, naj ponovimo samo to, da gre za fino zmogljiv protivirusni program, zasnovan na dopolnjujočih se vmesnikih, ki se prav fino obnese v vseh situacijah. Pri tem izdelku nas je v bistvu bolj zanimal požarni zid. Ta nas je v bistvu prijetno presenetil. Ponuja namreč nivo nadzora in možnosti, ki mu ga lahko zavidajo izdelki s precej bolj zvenečimi imeni. Nastavitve so zasnovane tako, da so jasne tudi najbolj zelenim začetnikom, vmesnik je en sam, pregleden in logično zasnovan, program pa ne teži z nepotrebnimi obvestili, temveč vas za vsako dejanje pelje skozi nastavitve po vaših željah. Največja prednost *NIC* pa je ta, da je majhen, zato si prisvaja presenetljivo malo sistemskih virov, protivirusni del pa je med hitrejšimi in zmogljivejšimi na trgu.

PCF 83% "Zmogljiv in izjemno prilagodljiv varnostni programski paket"



Encyclopaedia Britannica 2005 Deluxe Edition

Cena 10.490 SIT Razvijalec Apache Software Foundation Na spletu www.britannica.com

***Encyclopedia Britannica* je** eno najbolj znanih imen, ko je govora o enciklopedijah, saj njene korenine segajo v 18. stoletje. Dandanes se pri Britannici hvalijo, da so njihove enciklopedije najboljši vir zanesljivih informacij na svetu. No, elektronska različica *2005 Deluxe Edition* to do neke mere potrjuje. Vsekakor boste v njej našli celo goro informacij in funkcij, vključno z angleškim slovarjem, atlasom, organizatorjem zapiskov in orodjem BrainStormer, ki omogoča interaktivno iskanje po različnih panogah. A so te informacije žal izčrpne samo za velike države. Slovenijo med literati namreč predstavljata samo Prešeren in Cankar, pa tudi zgodovinske, politične in geografske informacije so precej skope. Mogoče pa je čas, da se tudi pri nas znajde kakšna tovrstna enciklopedija, ki bi bila v slovenščini in bi vsebovala kaj bolj ažurne in bogate informacije o Sloveniji...

PCF 83% "Glomazna, počasna, a zmogljiva elektronska enciklopedija"

VIP
Varnost Investicija Prilagodljivost

Varnejši s Tilio!

Sklenite življenjsko zavarovanje prek interneta in si pridobite posebni e-bonus

Varnost

- Finančna in socialna zaščita družinskih članov v primeru smrti ali bolezni
- Zaščita delovne zmožnosti v primeru nezgode

Investiranje

- Zavarovalna polica postane zelo donosna naložba s katero si zagotovite sredstva za nakup nepremičnine ali za dodatno pokojnino ali za šolanje otrok in še in še...

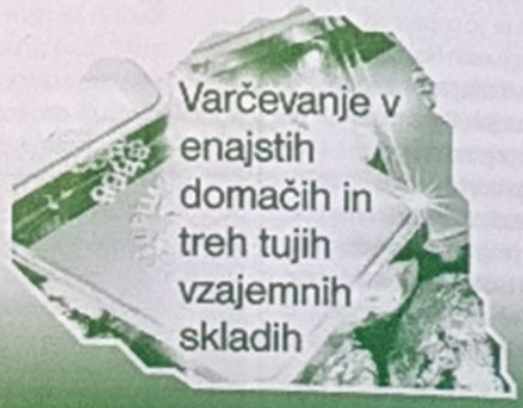
Prilagodljivost

- Možnost varčevanja v 6 vzajemnih skladih hkrati
- Plačila prilagajate svojim trenutnim zmožnostim
- Zavarovanje je možno kombinirati z ostalimi oblikami življenjskih zavarovanj (življenjsko zavarovanje za doživetje, življenjsko zavarovanje za primer smrti in hujše bolezni), priključite lahko tudi nezgodno zavarovanje
- Prilagajanje naložbene politike (spreminjanje razdelitvene premije med posamezne sklade, zamenjava vzajemnih skladov)

S sklenitvijo življenjskega zavarovanja si pridobite popust pri zavarovanju premoženja Moj DoM in zavarovanju avtomobilskega kaska in delnega kaska.

POSEBNA UGODNOST!

VIP program življenjskega zavarovanja



zavarovalnica tilia d.d.

www.zav-tilia.si

Tarnanje: del 1

Igrologi smo črna živina novinarstva. Katerokoli drugo področje pogledamo, gre v primerjavi z našim za nabiranje marjetic v svežem pomladnem jutru. Poglejmo političnega pisuna: ni dneva, da ne bi neko teslo drugemu reklo nekaj za novice primerno teslastega, ali da ne bi Bush izustil nove bedarije. Nič slabše se (na žalost) ne godi vojnim poročevalcem: človeštvo, zablojeno kot je, nenehno pritiska na sprožilce, Američanom ne zmanjka sovražnikov, teroristom ne samomorilcev. Ah, še našim strojnikom gre bolje: vsaj ne doživljajo toliko prestavitev datumov izida in prispela strojna oprema dejansko deluje.

Pa mi? Založniki nas z izidi nategujejo, da se počutimo kot brezplačne pocestnice, za opisne in predogledne različice moramo rotiti kot mama za garjave otroke in če se gospoda že usmili nas, pozornosti nevrednega življa, spoznamo vse sladkosti EU in Slovenije. Kje so ukradene carine, ne vemo, ker nam pošiljke redno zadržujejo, nakar jih prevzamejo vsi poštarji, ki nekako ne dojemajo mota Pošte Slovenije "Hitrosti dajemo ime", še manj pa se jim ne zdi potrebno, da bi se držali naslovov na ovojnicah in paketih. Če kakšna pošiljka že preživi to kalvarijo, pa je njena vsebina praviloma nedelujoča. Božansko! Da nad všem nismo dvignili rok, gredo zasluge predvsem fenomenalnemu *Half-Lifu 2*. In *The Sims 2*. No, morda nam pa le ne gre tako slabo.

pisma@pcformatslo.net

Razpolovni čas na drugo

Dobili smo *Half-Life 2*, dobili smo *Half-Life 2*, hojladrija hopsasa! Saj vemo, da nam prav odvratno zavidate, a kar obrnite na **stran 52** in preberite vse, kar ste želeli vedeti o *HL2*, pa si niste upali vprašati.

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Mesec je preživel v osvajanju brhkih dekletc. Škoda le, da so bila ta dekleta izključno navidezne sorte, sreča pa, da ima Tomaž bujno domišljijo in ga to ne moti.

TOMAŽ KOTNIK
Skrajnje razočaran nad svetom, samim sabo in računalniškimi igrami, je zažvel komaj takrat, ko smo mu pod nos potisnili opisno različico *Half-Life 2*.

ALJOŠA HANCMAN
Naš preljubi uredniški diktator je modrooko izvedbo Tomaža (beri: Kotnika) prestrašeno opazoval med igranjem *Silent Hill 4* in mestoma strateško bežal iz pisarne.

JELENA VARDA
Zamenjali smo jo za morsko deklico in jo poslali v globine oceana, da bi si od blizu ogledala, kako bodo izgledali boji z morskimi psi. Vrnila se je z vsemi udi.

MATEJ SLANIČ
Ko se je nehal histerično smejati zaradi nesposobnosti *Catwoman*, je začel tarnati, da je strahotno prehlajen in je nepremično obležal v kotu pisarne.

ANDREJ POTOČNIK
MotoGP je njegova nova/stara ljubezen, v kateri je pričel prav brijirati in je večino članov uredništva obral za hamburgerje na stavah, kdo bo hitrejši v Estorilu.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE
napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.50 Shark Tale
str.51 Prince of Persia 2: Warrior Within
str.52 Half-Life 2
str.56 The Sims 2
str.60 Richard Burns Rally
str.61 Catwoman
str.61 Aura: Fate of Ages
str.62 Warhammer 40.000: Dawn of War
str.64 Star Wars Battlefront
str.66 Shellshock: NAM '67
str.67 Silent Hill 4: The Room
str.68 Transport Giant
str.69 Kratki opisi

Najbolj pričakovane

Doom3 je že padel s te lestvice. Oktober bo tudi lep.

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Vampire: The Masquerade	Oktober	Activision	PCF 30	RPG/ strelska
Tribes: Vengeance	Oktober	Vivendi	PCF 30	Večigralska strelska
Rollercoaster Tycoon 3	Oktober	Atari	PCF 30	Poslovna
Colin McRae Rally 2005	Oktober	Codemasters	PCF 31	Čisto cestarska
Half-Life 2	November	Vivendi	PCF 28	Prvoosebna strelska
Medal Of Honor: Pacific Assault	November	EA	PCF 28	Strelska
World Of Warcraft	November	Vivendi	PCF 28	MMORPG
EverQuest 2	November	Sony OE	PCF 31	MMORPG
Driv3r	November	Atari	PCF 29	Dirkalna
Pirates!	November	Atari	PCF 28	RPG + vsega malo
NFS: Underground 2	November	EA	PCF 28	Dirkalna arkada
Scrapland	December	Enlight Software	PCF 31	Tretjeosebna akcijska
KOTOR 2	Februar	Lucas Arts	PCF 28	Igranje vlog
Brothers in Arms	Februar	Ubi Soft	PCF 29	Prvoosebna strelska
Pariah	Februar	Groove Games	PCF 31	Prvoosebna strelska
Battlefield 2	Marec	EA	PCF 29	Večigralska strelska

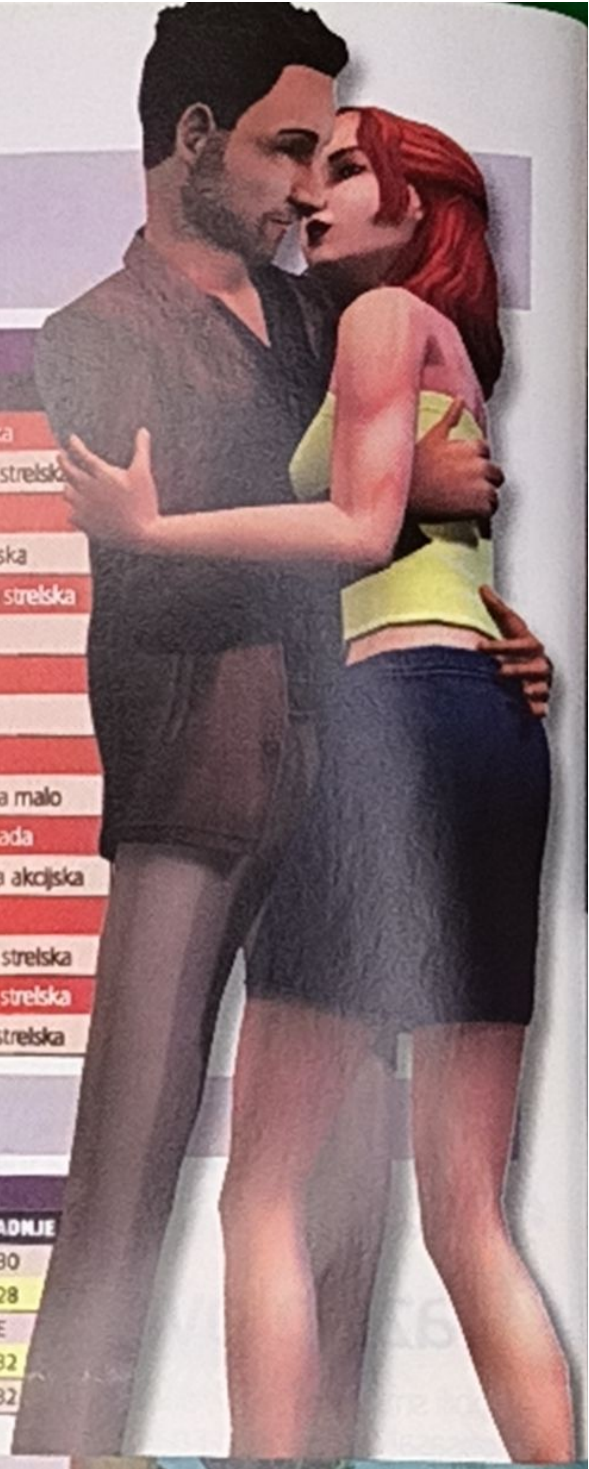
Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY
2	DOOM III
3	CHAMP. MANAGER 03/04
4	COLIN MCRAE RALLY 2004
5	UT 2004

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	HALF-LIFE 2	PCF 30
2	ROME TOTAL WAR	PCF 28
3	GOTHIC 3	ŠE NE
4	THE SIMS 2	PCF 32
5	COD: UNITED OFFENSIVE	PCF 32



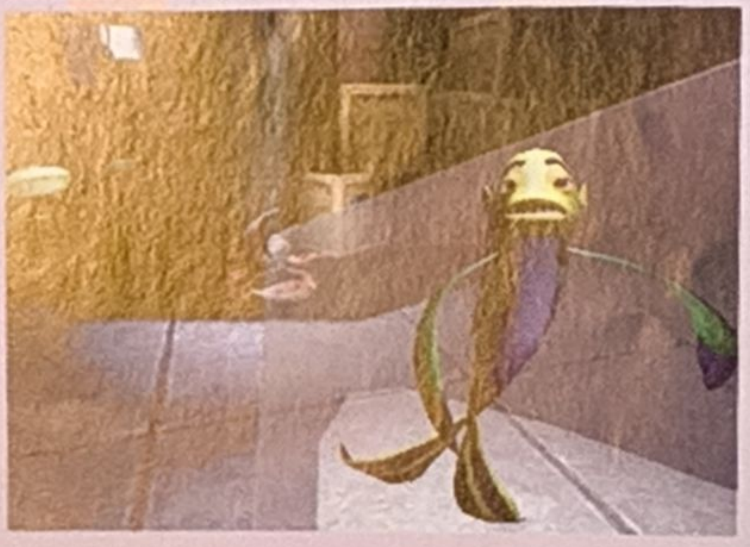
Shark Tale

Jelena Varda si je od nekdaj želela postati ponosna lastnica akvarija. Želja se ji je uresničila. Eee... približno.

Zvrst	Arkadna pustolovščina
Založnik	Activision
Razvijalec	Edge of Reality
Na spletu	www.edgeofreality.com
Datum izida	Oktober 2004
Poslastica igre	"Pisane podvodne zgode in nezgode Nemovega bratranca. Izključno za mlajše ribe."

DESNO Morski pes se v morju verjetno ves čas počuti kot mulc v slaščičarni.

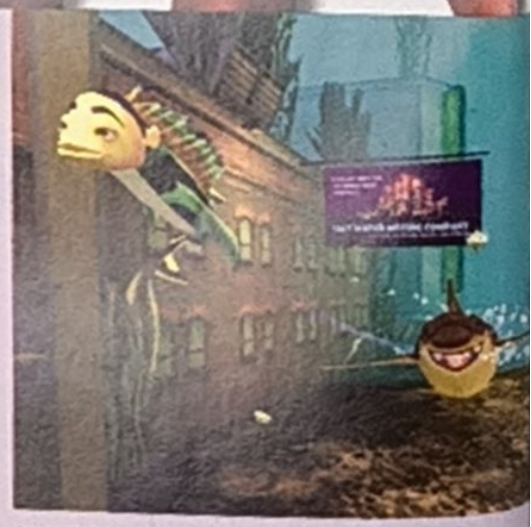
SPODAJ "Hop, Cefizelj, a ti boš meni plankton kradel?!"



Čeprav je zgodovina iger, narejenih po filmskih licencah, polna hudih in še hujših kiksov (kdo se še spomni *Shreka*?), pa to nadebudnih razvijalcev še ni omajalo v prepričanju, da gre le za nesramno naključje in da je potrebno poskusiti znova. *Shark Tale* je namreč igra, zasnovana na novi animirani dogodivščini studia Dreamworks, ki bo na veselje malih in velikih mulcev kmalu pricurljala tudi na filmska platna.

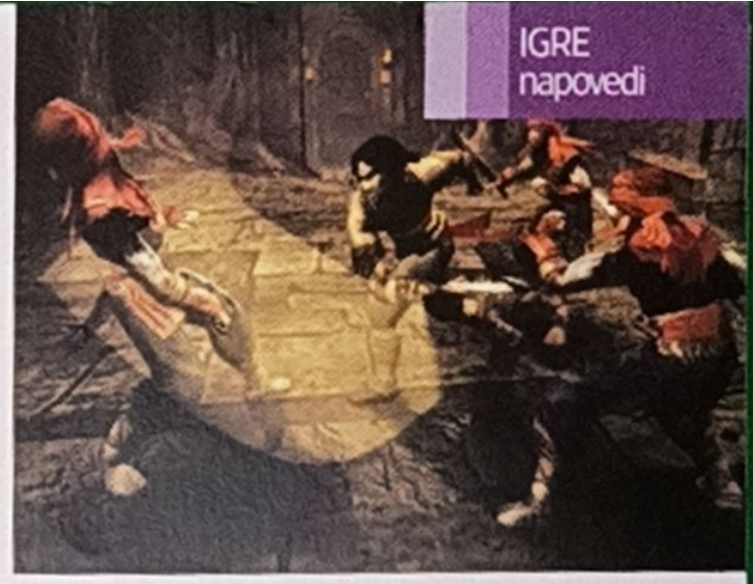
Verjetno ste že ugotovili, da doseganje slave in bogastva ni ravno lahka naloga, zdaj pa si predstavljajte, da ste pri tem še uboga mala ribica na dnu prehranjevalne verige. Hja, tokrat boste zlezli v luske jezikavega ribaka Oscarja in se skozi lepote in pasti Koralnega mesta podali na raziskovanje morske soseščine. Da pa vaša plavanja od točke A do točke B ne bodo preveč dolgočasna, se boste morali pri tem izogibati raznim cevem, škatlam in ribjemu prometu, vmes pa boste polnili malhico s pridnim zbiranjem školjk, biserov in odvrženih sendvičev.

Igra bo ponujala več kot dvajset misij, v katerih si boste glede na uspešnost pridobili točke slave, ki vam bodo omogočale, da se



boste lahko pogovarjali z bolj pomembnimi ribami; te pa vas bodo spet pošiljale po opravkih, s katerimi boste še dodatno zaslovel. Udeleževali se boste lahko tudi podvodnih dirk in pri tem izrabljali morske tokove, ribje nasprotnike, ki so vam trn v plavuti, pa – nič kaj športno – obmetavali z morskimi ježki. Tudi pretepaške akcije ne bo manjkalo: občasno boste morali preizkusiti Oscarjevo korajžo v udrihanju z repom, boksanju s plavutmi in krcanju morskih psov po nosu. Po napornem dnevu pa bo napočil še čas za... ples. Z oponašanjem plesnih gibov v ritmih funka in hip hopa si ne boste prislužili le dodatnih točk, temveč tudi trume škrgastih oboževal-k. Priznamo: če bi bili stari deset let, bi se igri *Shark Tale* morda celo pustili ujeti na trnek.

PCF



Prince of Persia:
Warrior Within

Tomaž Bartolj je reinkarnacija princa. Če temu odvzamete gibalne sposobnosti, mišice, meč in vse bogastvo.

Zvrst	Akcijska pustolovščina
Založnik	Ubi Soft
Razvijalec	Ubisoft Montreal
Na spletu	www.princeofpersiagame.com
Datum izida	November
Poslastica igre	"Temačnejši princ, ki se želi okopati v krvi svojih dolgoletnih mučiteljev."

V Ubi Softovem razvijalskem oddelku je razgnalo konec, po prostoru se je razletel sveže kuhani jelenov golaž in pravljice je bilo konec. Fantje so pogledali po sobi, videli koščke mesa, znatne količine še ne dodobra prekuhane krvi in prišli do spoznanja: čas je za bolj temno, kruto in krvniček polno igro. Nič več pravljičnih meglic in brezskrbnega, odrezavega, mlečnozobega kraljevega sinčka – minilo je 10 let, gospodar časa nad dolgoprstnežem kuha zamero in nanj pošilja veliko debelih, ziobnih, črnih demonov ter občutno manj v le nekaj usnjenih trakcev zavitih damic: čas je, da si Perzijec nadene mračen pogled, na atletsko telo obesi še več mišic in se odpravi po svetu rešit še svojo rit.

Izboljšati *Sands of Time*, ki se pri mnogih nahaja pod pojmom "najboljša akcijska pustolovščina zadnjih let", ni mačji kašelj, a razvijalci Ubisoft Montreal navsezadnje niso mačka. Poslušali so kritike ter se odločili zakrpati redke luknje, ki so jih zakrivili v *PoP: SoF*. Največ negodovanj si je prislužil sicer atraktivni, a vse preveč poenostavljen borilni sistem – *Warrior Within* z njim po vseh prevetritvah ne bi smel imeti problemov. Zasnova igre obljublja več krajših spopadov in manj na nekaj minut razvlečenih ravsanj, ki so krepko zavirala tempo igre, več bo interaktivnosti z okoljem, saj boste lahko z malo pameti sicer vedno nadležne špice in ostale pasti spremenili v orožje za množično uničevanje, princ bo lahko nasprotnike enostavno zadavil, jih vrgel s pečine, se polastil njihovih orožij, večkrat se bo pomeril s šefi in postal še smrtonosnejši s povezovanjem posameznih trikov. Množica sekundarnih hladnih orožij, ki jih bo moč izpuliti iz sovražnikovih šap, obljublja vedno nove prijeme za samoohranitev, a njihov rok trajanja bo omejen, zaradi česar bo menjavanje nuja.

ZGORAJ Namesto sončnih žarkov nas čaka tak hudič. Prijetno.

ZGORAJ DESNO Pesem Lep je dan, vse skrbi pozabi v taki situaciji nekako ne zveni prepričljivo.

SPODAJ Kdo je rekel, da belci ne znajo skakati?

> **ČAS JE ZA BOLJ TEMNO, KRUTO IN KRVNIČK POLNO IGRO.**

NE KJE, KDAJ SEM?

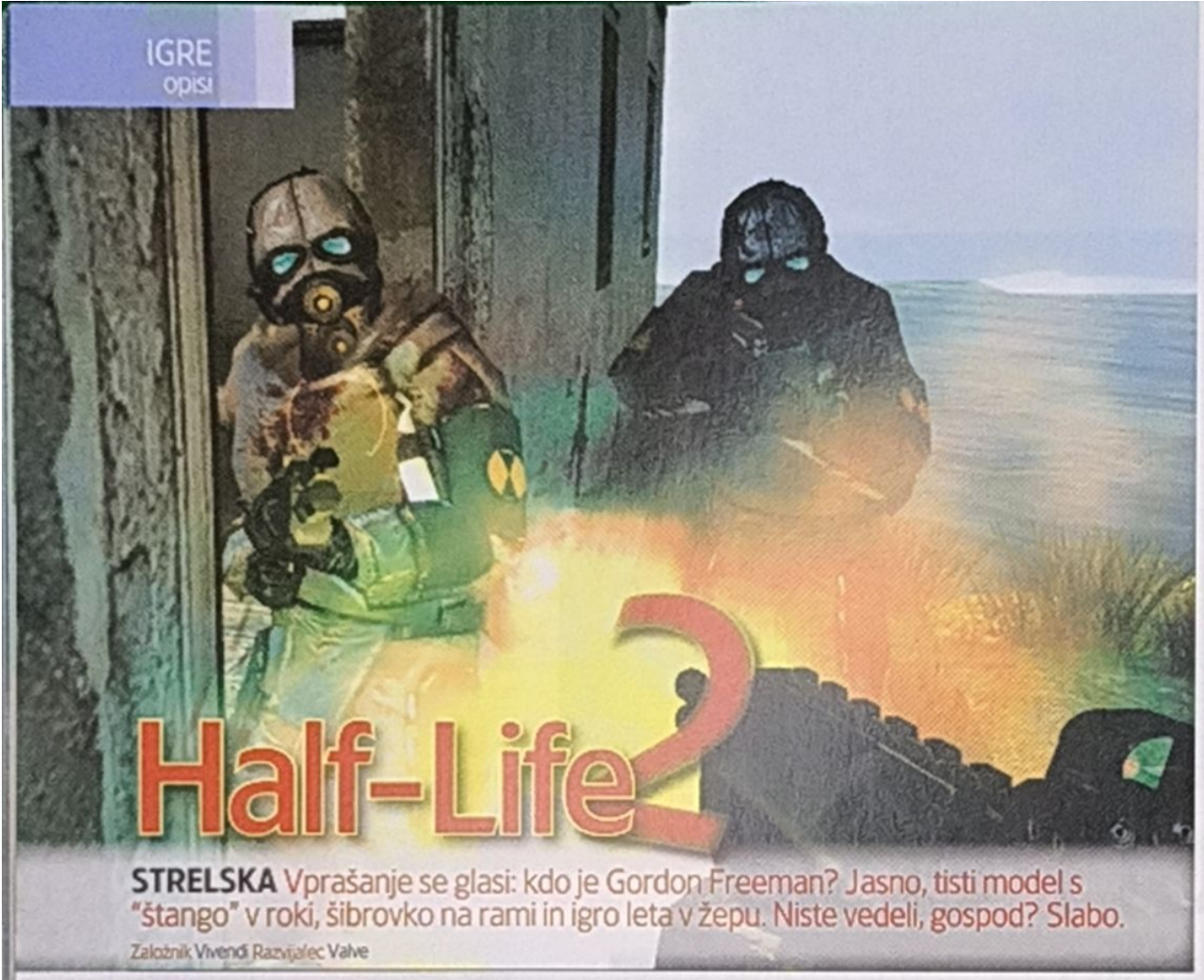
Sicer je sekanje glav vedno silno priročna alternativa, a princ se zateka k še višjim silam – k manipuliranju s časom. Kot v prejšnjem delu te moči črpa iz pobijanja pošasti, ki pa tokrat ne bodo vedno peščene – napovedniki nakazujejo, da bodo nekateri nasprotniki ob sekljanju prav konkretni vrelci krvi. *Warrior Within* bo skupaj s starimi triki (prevrtavanje po smrti, upočasnjevanje gibanja...) prinesel še nekaj novih – na primer priročen udarni val, ki bo pošasti pometal po tleh in jih pripravil za operacijo brez možnosti okrevanja. Novi so tudi portali, ki bodo junaka metali sem ter tja po časovnem traku in tako prikazali silno raznolike podobe utrdbe, ki bo služila za glavni kraj dogajanja. Priča bomo vsemu od sanjskih soban do razrušenih, plesnivih kleti, zgoditi pa naj bi se imelo, da bodo dejanja v pretekli različici gradu imela celo posledice v prihodnosti. Odprta vrata danes bodo torej lahko rezultat vnetega boja in razbijanja zapiralnega mehanizma v preteklosti.

Linearnost je še naprej spremljevalka *PoP*, a jo bo tokrat princ zavil v pajčolan: večkrat se boste lahko odločali, katero nalogo boste opravili najprej, ter se vračali v že obiskane prostore, kjer vam bodo z novimi močmi sčasoma dostopna nova področja. Ali bo to s sabo potegnilo nepotrebno tekanje dol in gor ter vlečenje neumno razporejenih vzvodov na različnih koncih gradu? Dvomimo, saj so se fantje doslej vedno izkazali s fantastično izdelanimi stopnjami (*Splinter Cell, Sands of Time*), pa še vrnitev pomoči v obliki vizij, vsaj na lažji težavnostni stopnji (da, sedaj naj bi obstajale), je precej verjetna. V nasprotnem primeru jim bomo poklali svinje.

Skladno s spremembo okolja in znova privlačno zgodbo, ki pa ima zaradi brezkompromisnega boja s samo Usodo tokrat temačnejši podton, se spreminja vizualna plat. Znamenita igra svetlobe in sence, ki postaja zaščitni znak Ubi Softa, bo v našo hipofizo še enkrat vžgala neizbrisen pečat dela Montrealovega studia. Sončni žarki bodo tokrat postali redkost, vse več bo plapolanja plamenic in večjih ognjev, v kleteh se bo vlačila megla, liki pa bodo natančneje in realneje izdelani. In da, dekleta, gotovo bo lepi fantek spet "po nesreči" izgubljal kose obleke.

Avtorji, samokritični kot so, vztrajajo, da so pri prejšnjem delu naredili eno veliko neumnost – povsem na silo so ločevali bojni del in spretnostno zasnovane naloge. Sedaj so se zaprisegli koherenci – medsebojni povezanosti, po domače. Predstavljajte si: z noro hitrostjo tekate med smrtonosnimi vali, se izmikate žagi in preskakujete špice, pri tem pa imate za petami ves čas par degenerirancev. Problem? Morda, a hkrati tudi rešitev. Postavite se v bran, zagrabite prvega divjaka, ga zabrišite v preostalo skupinico preganjalcev in s sadističnim užitkom opazujte, kako jih žaga po spektakularnem padcu razseka na nesimetrične kose. Navdušeni? Navdušeni!

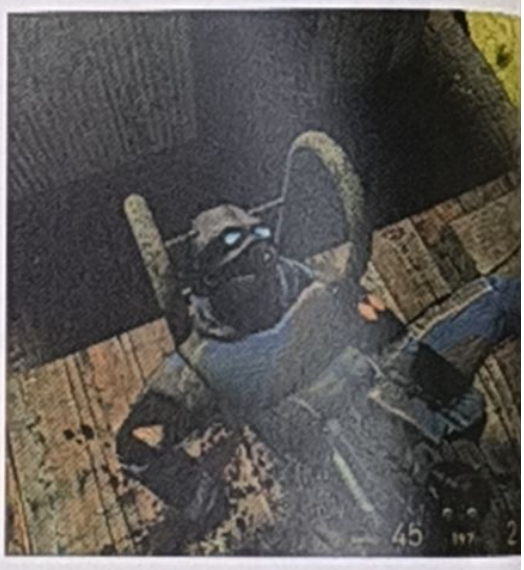
Perzijec ima vse potenciale, da postane eden najmočnejših računalniških likov: že atraktivna predstava, polna besa takoj po smrti ljubljene v Sands of Time, je dala slutiti, da se v fantu skriva zver in po 10 letih trpinčenja ter bežanja jo je sedaj že izkušen mož pripravljen izpustiti. Kalvarija, ki jo bo sprožila, bo nedvomno ena glavnih zvezd iztekajočega se leta! **PCF**



Half-Life 2

STRELSKA Vprašanje se glasi: kdo je Gordon Freeman? Jasno, tisti model s "štango" v roki, šibrovko na rami in igro leta v žepu. Niste vedeli, gospod? Slabo.

Založnik Vivendi Razvijalec Valve



No, Ejnštejn lahko zaradi nas izvede trojni salto-mortale znotraj svojega večnega počivališča, a to mu bo kaj malo pomagalo. Valve je daleč nazaj v prejšnjem stoletju (niti ni tako daleč, daleč, ampak moramo pretiravati, če želi opisovalec ustvariti pompozno vzdušje ob izidu pričujočega naslova) razcepil tako poimenovani igralski atom. Zgodilo se je leta 1998, eksplozija je bila fantastično pretresljiva, še hujša pa je bila nuklearna zima, ki ji je sledila. Igralska scena je mutirala, kataklizma je šla tako daleč, da smo od takrat naprej pričeli zahtevati od razvijalcev vedno bolj nore stvari. Veliko naslovov se je poslužilo eksperimentiranja na podobnem nivoju, za igre *Call of Duty*, *Counter-Strike* in *Far Cry* pa lahko rečemo, da predstavljajo pravzaprav, posredno ali neposredno, ugrabljene ali izgubljene otroke igre *Half-Life*.

> **MOČNO JE POUDARJENO NATANČNO TEMPIRANO PODAJANJE ZGODBE IN PRODUKCIJA BREZ NAPAK**

Njega potomec je ljubko poimenovan *Half-Life 2* (nemara smo zdaj sestavili delčke v en sam Life?), pretres, ki pa ga je industrija doživljala zadnja leta ob konstantnem filanju publike s filmčki, pa za prihodnost ne napoveduje nič kaj dobrega. Vsaj za ostale razvijalce ne. Geni so še bolj mutirani, še bolj spremenjeni. Igre, ki jih bo *Half-Life 2* navdušil, pa bodo morale iti skozi podobno šablono. Druge izbire pravzaprav več ni, razen obsodbe na propad. Igra vleče svoje lastne poteze znotraj napredovanja skozi linearno strelsko izkušnjo. Je igra, ki raste skozi čas, razvija svoj potencial skozi dobro postavljene inspiracijske smeri. Je nadaljevanje prvega dela in velik poudarek leži na do sekunde natančno tempiranem pripovedovanju zgodbe in produkciji brez najmanjših napak. V njej je skupaj zbobnanih osupljivo veliko idej in doživetje, ki bo ležalo pred vami, bo prepolno dramatičnih trenutkov, ki bodo pretresali vašo domišljijo še leta. Naša naloga je seveda zadevščino opisati na način, ki vam ne bo preveč izdal. Nočete izvedeti vsega o tem, kar vas bo kmalu pričakalo na prodajnih policah.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Doom 3** Activision
>> **Far Cry** Ubi Soft
>> **Unreal Tournament 2004** Atari

NA SLEPO SREČO

Ambicija igre po tem, da bi vam zgodbo prikazala na kar se da verodostojen način, je velika. Štorija se bo pletla okoli ducatov osebkov, med katerimi boste našli nekaj ključnih protagonistov tipa Barney in Dr. Kleiner, ki sta preživela situacijo v Black Mesi, ter celo ekipo upornikov in nezemljanov, ki bodo Gordonu želeli pomagati na njegovem ultra-nasilnem pohodu. Čeprav se bodo face nekaterih izmed njih nenehno pojavljale, ko boste hodili naokoli, bodo njihove osebnosti in nivo podrobnosti poskrbeli za to, da vas bo dol metalo. Razvijalcem je uspelo prepričljivo zmešati animacijo obrazov z zabavnim in inteligentno usmerjenim igralskim glasom. Osebki živijo, četudi so izumetničeni, prefinjene šale na račun tega ali onega pa so lepo prepletene v dramo. Na posameznih delih je to uničujoče spektakularno, ta pozornost usmerjena k malenkostim... čeljusti bodo potrkavale ob tla, obljubimo.

ZGORAJ LEVO Spopadi z enotami Combine so zares brutalni. Poskusili vas bodo obkoliti in onesposobiti.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Ubožec je zgrešil vodo...

SPODAJ LEVO Mutirana trupla so slabi sogovorniki.

SPODAJ DESNO Preživela zasedba iz filma *E.T.* ima obletnico.

IMAM KAJ NA OBRAZU?

Modeli, ki pohajkujejo naokoli z nezemeljskimi rakom podobnimi stvori na obrazih, so lahko tako odvratno strašljivi kot ljubki. Ljubki? Hej, to je presenečenje, ki ga boste morali sami odkriti in doživeti - zakaj pa so grozni, tako ali tako vsi vemo. Pod rakci se nahajajo osebe, ki tulijo, variacije teh parazitov pa presegajo celo meje najgršega videnega. Eno različico sovražnikov tako srečate, ko se nad mesto spusti noč. Njegovo kričanje, ki se bliža iz sence, vas bo pripeljalo tako daleč, da boste pričeli živčno pogledovati čez ramo. Pomagajte si z ognjem in se očistite prisotnosti tega zla. Kaj boste storili v igri, nimamo pojma.

Vendar ti priboljški ne bi bili nič brez posebej ljubeče izoblikovanih okolij, skozi katera se boste podajali v želji po odkrivanju koščkov zgodbe. Gordon je pahnjen v mesto City 17, ki nedvomno predstavlja enega najbolj bogatih in verodostojnih igralnih svetov, kar so jih razvijalci računalniških iger kadarkoli ustvarili. Umazane stanovanjske hiše se združujejo z oklepom obdanimi mestnimi področji, vse skupaj pa je naravnost prepleteno z labirintom kanalizacijskih umazanih rovov, nenaseljenimi območji in se spušča do spet zapuščene obale in do visoko tehnološko prirejenih vojaških zgradb, te so naravnost iz nočnih mor potegnjene, res. Skratka, okolja so dodelana v stilu arhitekture nekdanjega vzhodnega bloka, industrija je prisotna povsod in kabli kar visijo iz gneče plovil. Vsako bitje in vsaka zgradba oddajajo svojo senco na okolje in četudi se pogon ne more primerjati s kvaliteto dinamičnega osvetljevanja, ki jo ponuja pogon *Doom 3*, uspeva igri *Half-Life 2* prikazati fenomenalno visoko stopnjo podrobnosti in zelo naravne objekte. Stopnje so popolnoma prepričljive in City 17 predstavlja inštalacijo brez primere, naravnost perfektno areno za dogodke, ki se bodo odvijali ob pohajkovanju skozi njegove skrivnosti in odčitavanju zgodbe, ki vsebuje toliko groteskenga gnusa in groze, da se bojimo, da bodo naši živci spet najbolj na udaru. Znanstvena fantastika je to, fantje, in kaskaderske vragolije tukaj niso nobena redkost.

> **CITY 17 PREDSTAVLJA INŠTALACIJO BREZ PRIMERE, PERFEKTNO ARENO ZA DOGODKE**

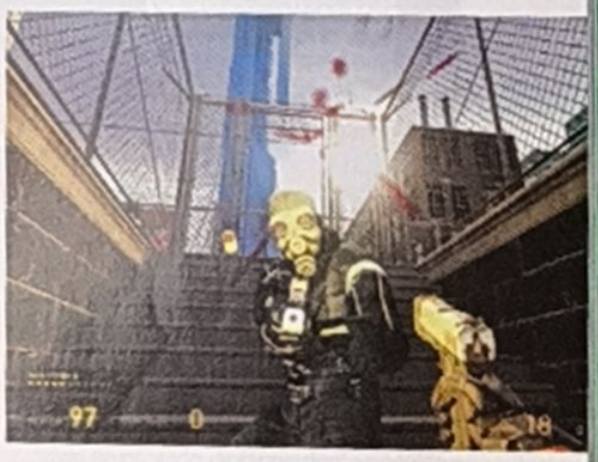
Takoj se vidi, da je ta novi svet postavljen v čas po Black Mesi. Eksperimenti teleportacije, ki jih je izvajala ekipa Lambda, niso prinesli zmede zgolj v njihov puščavski kompleks, ampak kar na celoten svet. Mesto je prepolno zombijev z nezemeljskimi raki na glavah, nezemljani iz Xena pa zdaj predstavljajo zatirano populacijo, ki se je bila prisiljena umakniti pod površje, daleč od fašističnega škornja korporacije Combine. Stražarji predstavljajo brutalno silo, ki nadzoruje in nadleguje živelj ter ustvarja napeto atmosfero. Kot bi se znašli nekje v komunistični državi, kjer že podgane smrdijo po revoluciji, res.

Nasprotniki, ki se jih boste lotevali v igri,

Nekaj vodnega

Spektakularna okolica.

Eden najbolj razveseljivih predelov v igri je serija kanalov. Voda se sveti kot živo srebro, vendar pa tukaj izstopajo predvsem izzivi, s katerimi se mora Gordon spoprijeti, če hoče napredovati. Splača se preiskati vsako luknjo, mimo katere zavandrate, in se polastiti vseh orodij in orožja, ki ga najdete. Včasih se bo kje nahajal še kak delček uganke, kje drugje spet divji spopad s ponorelim sovragom. V tej sceni na sliki boste poskrbeli na primer za to, da bo Gordon postal vsem znan. Le kaj si je spet tokrat izmislil?



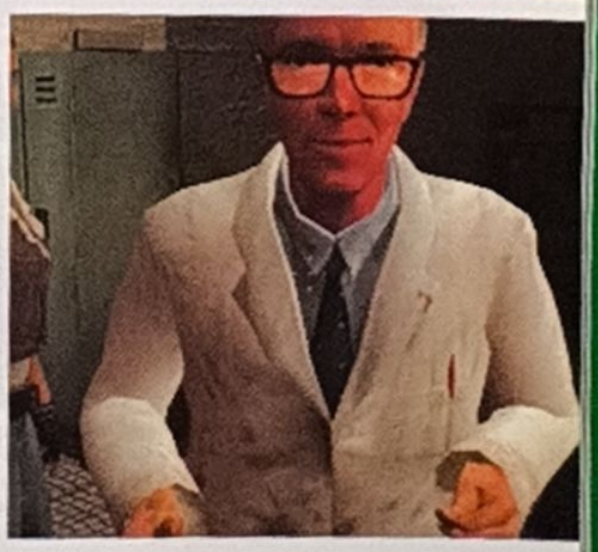
ZGORAJ LEVO Kadar nima namena preoblikovati vaše face, je pravzaprav ljubek.

ZGORAJ DESNO Počitnice na kanalu niti niso bile tako prijetne.

DESNO PRVA Ti možje postave vam želijo preprečiti pobeg. Vemo pa, kaj se zgodi z Gordonovimi nasprotniki.

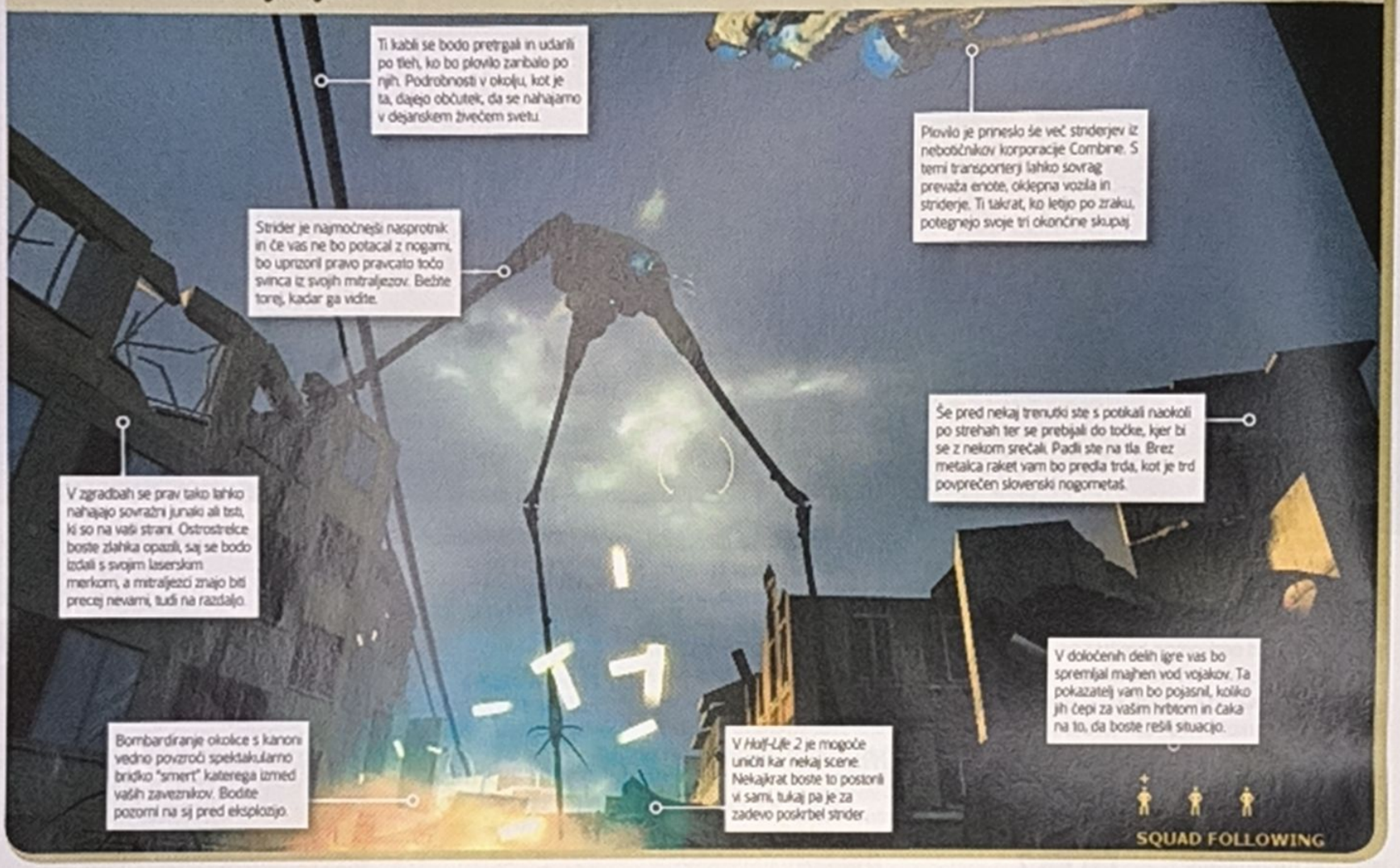
DESNO DRUGA A si prepričan, da je ta avto še živ?

DESNO TRETJA Skok v levo, prestop v desno potem v krogu zamigaj z medenico.



Obstajati v *Half-Life 2* pomeni...

Boriti se za življenje.



so zvečine humanoidnih oblik, to se pravi, da so pokonci stoječi in v rokah nekaj držeči, če že ne z rokami proti vam klateči in zraven grdo rjoveči. Predstavljajo pa le delček težav, na katere boste v vlogi Gordona naleteli. Skozi igro se bo intenzivnost same akcije poviševala in mesto bo izbruhnilo v nasilje, jasno, čeladarji bodo to poskusili preprečiti in to ne s "štrudlom in kofetki", ampak s svincem. Lov na Freemana se bo pričel na konkretnejšem nivoju, v boj bodo poklicani striderji in specialne enote (podobno kot ste se s specialci morali spopasti v prvem delu). Ti velikani so dober zalogaj, v vašo slast pa se je v igro vrnil metalec raket z lasersko vodenimi izstrelki. Z njim jim boste dobro podkurili, če ga boste poprej imeli čast pridobiti v svojo posest.

> **NIKOLI NE GRE ZGOLJ ZA PREBOJ SKOZI HODNIKE, PREPOLNE NEVARNIH POŠASTI**

Kot razjarjeni velikani bodo tulili in tolkli po tleh s svojimi mašinkami in kanoni. Deli zgradb bodo leteli po zraku in veliki kraterji bodo zevali v asfaltu na tleh. To eno poglavje v igri bo zmoglo več ognjevitosti, kot je zmore večina strelskih iger, ki so nam na voljo... tukaj pa je to le en del v celotni epski vojni, ki jo boste skozi igro morali preživeti.

Konstantno obmetavanje z dogodki je prav neusmiljeno in včasih je vsega preprosto preveč. Nikoli ne gre zgolj za preboj skozi hodnik, prepoln monstrumov, čeprav je v igri tudi tega dovolj. Vedno se bo kje pojavila kakšna sveža in dobro zasnovana uganka, ki jo boste morali rešiti, ali pa se boste znašli v kakšni drugi napeti situaciji. Tudi orožja, moramo priznati, vam bodo pri tem veliko pomagala, in kdor si jih je izmislil, je seveda genij, posebej njihovo delovanje in učinki bodo trgali šive intimnih oblačil. Eksplozije bodo odmevale preko odprtih prostorov in streljanje s puško v tunelih bo povzročalo postopno izgubo sluha.

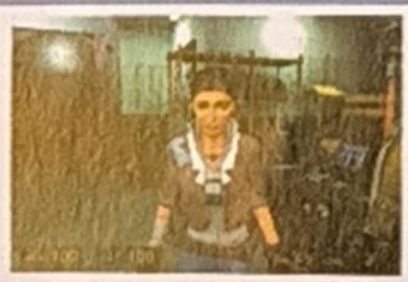
NEIZOGIBNA GRAVITACIJA

V najnovejši enačbi igre *Half-Life 2* boste uzrli tudi nekaj svežega, in sicer fiziko. Ne fizike, v kateri naj bi bil Gordon Freeman takšen ekspert, ampak raje tisto, ki povzroča šviganje šrapnelov po zraku in metanje neživih teles ob tla. Če nas spomin ne vara, smo se včasih guncali od smeha, ko smo pokali po sovragu in ga gledali kako umira, prav tako smo ostajali ravnodušni ob majavem okolju. *Half-Life 2* to popelje na visok nivo, saj fizika v igri predstavlja pravzaprav jedro vsega. Gordon lahko stopi v interakcijo s skoraj vsem, kar se v določeni sceni nahaja. Na začetku bo tako kar nekaj premikanja škatel in konzerv, kasneje pa bo

Z ženske perspektive

Alyx je tista punca, ki šteje med pomembnejše Gordonove zaveznike.

V družbi Elija in Alyx se boste počutili prijetno. Odlično sta igrana in zgodba se prav toliko vrti okrog njiju kot okoli Freemana. Eli je kljub temu, da v sebi nosi nekaj brazgotin iz Black Mese, precej živahen.



Izrazi na obrazu Alyx so impresivni, večkrat celo pretirano realistični, če je to v digitalnem svetu sploh mogoče. Nekaj zapletov v zgodbi je povezanih prav z njo, kar pripomore še k večji razburljivosti ob igranju.

Nenazadnje deklica nauči Gordona nekaj ključnih stvari, ki vam bodo kasneje ob igranju prišle še kako prav. Z njeno pomočjo boste lahko premagali velike ovire znotraj igre in odklenili najbolj dramatične dogodke.

Pogon Source

Oglejmo si 3D mišico za *Half-Life 2*.

Le malo razvijalcev računalniških iger se lahko pohvali z lastnim pogonom. Gre za dolg, kompleksen in drag proces, vedno pa obstaja možnost, da bo nekdo drug (verjetno id Software) ustvaril kaj boljšega. Valve seveda ni nek povprečen razvijalec iger in z uspehom igre *Half-Life* je v njegove blagajne pritvenketalo tudi dovolj novcev, da so si fantje lahko privoščili stvaritev pogona nove generacije. Pogon Source je pravzaprav edini razlog, zakaj smo tako dolgo čakali na izid igre *Half-Life 2*. Pogon je moral biti prijazen skupnosti domačih graditeljev, fleksibilen in sposoben kar zadeva prikazovanje vizualnih učinkov. Druga lastnost pogona je seveda razpon, ki ga naj bi pokrival. Igralci naj bi bili sposobni igrati *Half-Life 2* tako s karticami, ki podpirajo zgolj DirectX 7, kot z najnovejšimi tovarnami grafičnega prikazovanja, ki se poslužujejo knjižnice DirectX 9. Nekje vmes, v razvoju pogona, so se prav tako odločili opustiti podporo prikazovanju v načinu OpenGL, kar je radikalna sprememba v razvoju. Osnova originalne igre *Half-Life* je tičala namreč v zelo predelanem pogonu *Quake*. Od osnovnega

pogona *Quake 2* naj bi tako vzeli le okoli 50 vrstic kode, namenjene reševanju nekaterih težav in hroščev, ki so se pojavljali, in ki jih je John Carmack popravil še preden so pri Valvu trčili ob njih.

Zdaj je pogon Source opremenjen s kupom novosti in nadgradnjo nekaterih grafičnih učinkov ter se ponaša s visoko stopnjo podrobnosti likov. Vsakemu liku so dodali celo serijo potez in gibov, ki jih lahko izvaja, pa naj bo to tek, padanje po tleh ali streljanje. Seveda lahko le na obrazih ljudi vidimo celoten spekter čustev in Source je tu precej močan. Obrazi so izdelani tako, da jih, kot pri človeku, kontrolira veliko mišic. Na drugi strani pa imamo v pogonu možnost občudovati tudi fizikalni pogon Havok, ki ga sicer uporablja že marsikatera moderna igra, predvsem zaradi učinkov, ki jih lahko ustvarijo razvijalci. Ko umre, lik pade po tleh kot lutka iz cunj, kar je zelo blizu resničnosti. Verjamemo, da pogon v celoti še ni rekel zadnje besede in z nestrpnostjo pričakujemo naslednje igre, ki bodo poskusile ustvariti podobno doživetje kot *Half-Life 2*.

skozi razvoj in zgodbo fizikalni pogon pokazal, kaj zmore. Naloge in ovire na poti bodo vedno večje in težavnejše in ne gre za prevaro ali zgolj učinke, ki bi bili namenjeni vizualnemu vzdušju. Freeman bo moral uporabljati objekte v tem svetu, da bi premagal katero izmed pasti in se izvlekel iz težav. V ta namen boste lahko uporabljali poseben "gvir", ki s imenuje gravitacijska puška (gravity gun). Z njeno pomočjo boste lahko potegovali, premetavali ali v zraku držali celo serijo predmetov, kar bo pomembno za kasnejše dogodke v igri. Manevrskega prostora za zlorabo in manipuliranje z okoljem je veliko in glede na to, da lahko v igri za orožje uporabite tudi pohištvo, računalniške terminale in radiatorje, vam bo zadevica všeč. Zombijem boste z veseljem zalučali krožno žago v lobanjo in obenem pomislili na to, da gre pravzaprav res za poseben trenutek, ki do popolnosti realizira zmožnosti realističnega fizikalnega pogona znotraj moderne igre. Pomislite na to še enkrat, ko boste rakoglavca lopnili z garderobno omaro ali ko boste s kakšnim predmetom zakrili svoj život pred zahrbtnimi naboji ostrostrelca.

TEMAČNO MESTO

Raznolikost avantur v City 17 predstavlja *Half-Life 2* igralski publiki kot popolno vsoto vseh stopenj prvoosebne igralnosti zadnjih petih let. Vzemite na primer *Far Cry* in njegova vozila ter vnaprej pripravljeno ekipno akcijo v *Call of Duty* in mogoče boste zaslutili le ščepec tistega, kar na vas preži v Valvovi igri. Z vozili se boste podili po vodi in asfaltu v dveh sekvencah znotraj igre. Gre za omenjene visoko-hitrostne kaskaderske preizkušnje, ki v zrak zmečejo veliko prahu. S spektakularnimi skoki se boste izogibali zasedam in žvečili volan ter se spraševali, če je tako velik kontrast med načini igranja v igri dejansko potreben. Naj kar hitro odgovorimo, da je. Metropolicaji vas bodo divje preganjali, v mestu duhov boste odkrili mračno skrivnost, pridružili se boste epskim spopadom na ulicah mesta – vsekakor pester repertoar.

> **VALVE JE POTREBOVAL PET LET, DA JE IGRALCEM PONUDIL IZKUŠNJO BREZ NAPAK**

SPODAJ Generalka za gledališko predstavo *Texas Chainsaw Massacre*

Posamezni vojaki niso pretirano nevarni, kot skupina so pa strahotno nadležni.

Freeman je mogoče junak, ki rad jezdi sam, a v tem spopadu še zdaleč ne bo osamljen. Na desetine upornikov se bo pojavilo na njegovi poti in v boju se vam bo pridružilo kar nekaj skupin, ki prav tako kot vi želi izkoreniniti zlo in temo iz nekoč njihovega mesta. Čeprav je njihovo delovanje dokaj poenostavljeno pa je realizacija teh bitij odlična. Kadar bo potrebno bodo ti liki prevzeli pobudo, drugič bodo v akcijo poslali vas, vedoč, da bo za zlom problema potreben več kot le človeški napor. Vmes bodo poskrbeli za kritje, če boste morali napolniti orožje, nadvse pa bodo zadovoljni, kadar jim boste ukazali, naj se pomaknejo naprej na nove položaje. Če se bo v bližini nahajal bolničar, ga ne "šparajte" uporabiti na svojih bolečih predelih telesa. Vse skupaj izgleda in funkcionira precej intuitivno. Valve se je zares izkazal.

Pet let. Valve je potreboval pet let, da je igralcem ponudil izkušnjo, ki je skoraj brez napak in ki trenutno med prvoosebnimi igrami nima konkurence. Nekateri bodo godrnjali nad tem, da v večigralskem načinu kaj več kot *CS Source* ni v načrtu, zato pa enoigralska izkušnja nazorno pokaže, s kakšno lahkoto se bo skupnost lahko lotila ustvarjanja modifikacij in kakšno svobodo bodo pri tem avtorji imeli. Nadgradenj in popolnih preobrazb igre bo v prihodnosti najverjetneje precej, uporabniki pa se bodo še leta lahko naslajali nad izvirnikom. *Half-Life 2* je igra, ki je ne sme spregledati noben igralec. Končno je prišla. In je mojstrovina.

PCF

UMETNA INTELIGENCA

Ko smo pred leti igrali igro Half-Life, se nismo mogli načuditi njeni umetni inteligenci. Bila je iz drugega sveta, res. A če primerjamo tisto UI s to, ki jo prinaša pogon Source, se počutimo, kot igro primerjali s Space Invaders. Razlika je več kot očitna. Računalniško vodeni liki so se v zadnjih letih marsikaj naučili. Znajo plezati po lestvah, počepniti za katerikoli predmet, preskočiti oviro, če je potrebno, leteti po zraku in vas poditi po stopnicah, hej, celo zakopljejo se v zemljo, če je potrebno. Kadar morajo delovati kot ekipa, se vsak izmed likov zaveda, kaj mora postoriti; ve, kdaj je kateri izmed njih izdihnil in bo temu primerno reagiral, bodisi z napadom ali z umikom. Zapomnili si bodo vaš zadnji položaj in izračunali poti, ki jih bodo morali prehoditi, da bodo prišli do tja. Če bo kdo izmed njih videl, da želite s tal pograbiti boljše orožje, vas bo poskušal ustaviti. Noro.

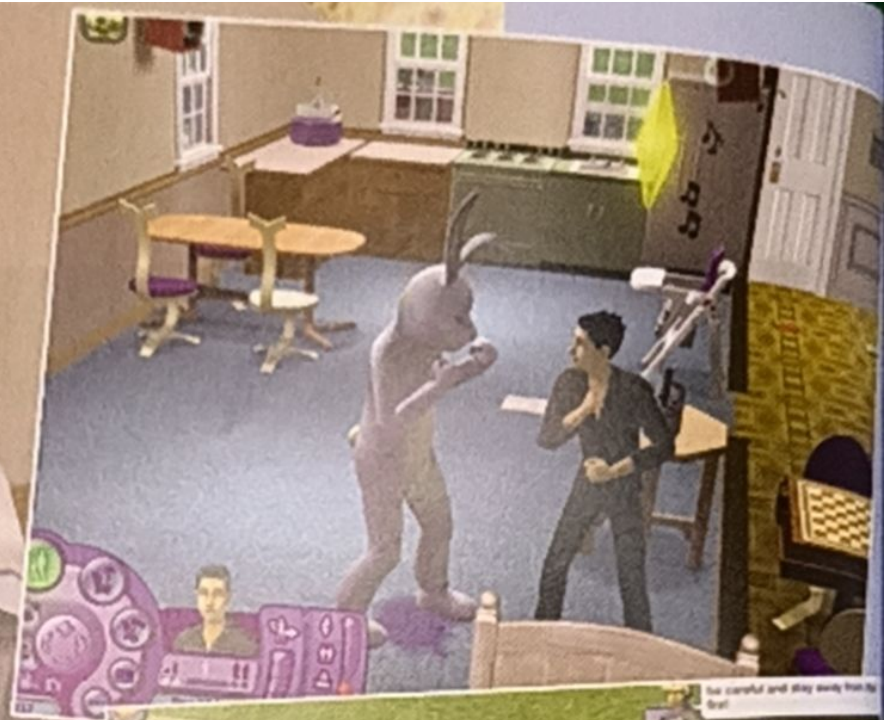
Min 1,2GHz, 256 MB RAM, Dx7 grafična kartica

Opt 2,4GHz, 512 MB RAM, Dx9 grafična kartica

Večigralstvo CS Source

Na spletu www.valvesoftware.com

PCF 96% "Najlepši trenutek igričarske kulture na osebnih računalnikih, ne glede na razpoložnjo dobo."



The Sims 2

SIMULACIJA Tomaž Bartolj zaplodi več otrok kot jih je njegova služba poskusnega zajčka sposobna preživljati. Ga bo mularija vrgla čez prag?

Založnik: **EA** Razvijalec: **Maxis**

Verjetno ga ni tako od boga, ljudi in nadležnih računalniških prodajalcev pozabljenega lastnika PC-ja v vsej nam in Hrvatom ljubi domovini, ki ne bi slišal za *The Sims*. Če se je kdo pod kakšnim hlodom že izognil prvotnemu valu, so ga neusmiljeno podrli, zalili in povaljali dodatki, katerih kvaliteta je strmo padala, nesmiselnost pa rasla. Malim simuliranim ljudem je kljub temu uspelo nekaj posebnega: igrali so jih mladi in stari, moške in ženske, zagrizeni ljubitelji streliških iger, gospodinje in rudarji. Morda gre za najširšo igričarsko publiko po *Tetrisu* in pri pojmu "najširša publika" pocepajo založniki na tla s slinami v ustih, hormonom sreče v žilah, željo po nadaljevanju v glavi in tajničnimi tanjicami na nit. Vsi srečni, vsi zadovoljni in tajnica brez spodnjega perila smo skupaj pričakali vrnitev možicljev, katerih življenje lahko zavidamo še bolj kot svoje.

Maxis nadaljevanja ni več let razvijal brez razloga: dokazali so, da so obsedenci s podrobnostmi in prijaznostjo do igralca, kar je razlog, da *The Sims 2* navdušujo že po prvih narejenih polezah. Neumno bi se bilo pretvarjati in ne najprej omeniti, kaj so naredili z osnovno podobo: ne samo, da je duša najbolje prodajane igre v 3D preneseno idealno, temveč izgleda prav neverjetno – pogled lahko tako približate, da vidite mozolje na obrazu odraščajočega najstnika, animacije gibanja so mehke in brez napak, teksture pa čiste. Težko je povedati, kakšen vtis naredijo malenkosti, kot je plesanje simčkov v ritmu glasbe, stranišče, ki zaradi slabega vzdrževanja vidno postaja vse bolj podobno odlagališču radioaktivnih odpadkov, spreminjanje osvetlitve prostora ob vgradnji novih luči, spoznanje, da lahko na Sims TV dejansko gledate oddaje, ogledalo, v katerem se zrcali vse, kar je v sobi, večanje trebuha nosečnice ali bledikavost obraza bolnika. Recimo, da norega, ker SSKJ kljub svoji debelini v tem trenutku ne ponuja ničesar močnejšega.

Morda bi se kaj krepkejšega našlo v simščini, za igro izmišljenem jeziku, ki v drugem delu dokaže, da je neverjetno speven in iz ust otrok najbolj ljubka zadeva po *Shrekovem* Obutem Mačku. Čeprav je vir petih različnih zvrsti glasbe le precej drag radio ali TV, v hišah ni nikoli dolgčas. Sladke besede v spalnici, spremljevalke vsakega ljubimkanja, nasilno prekine rezko kričanje dojenčka s sveže napojnjeno plenico, otroci se glasno mučijo z domačimi nalogami, v kopalnici teče voda iz pokvarjenega tuša in zunaj se sliši nežni "blub-blub", ki spremlja vsak mehurček v romantičnem jacuzzju. Glasbene podlage v vseh menijih in na radijskih postajah se sicer kmalu začnejo ponavljati, a gre za tisto vrsto melodij, ki jih nikoli resnično ne poslušate, temveč se le stapljajo v nekaj prijetnega v ozadju. Razen seveda nekaj skladb iz pop zbirke, ki jim boste nevede začeli dajati angleško besedilo, nanje migati in sami sebe spraševati, ali jih niste slučajno nekoč slišali na Evrosongu.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Singles** Eidos
>> **Real Lives** Educational Simulations
>> **Sebe v ogledalu** Samozaložništvo

GLAVNA
Simčki so zelo puritanski: ob vsaki goloti se pojavijo kvadratki, prava akcija pa je skrita pod rjuhami.

ZGORAJ DESNO VRHNJA
Ob življenjskih zlomih pridejo na pomoč posebni pomočniki. Tu je zasebni socialni zajček, namenjen pogovorom in zabavi.

ZGORAJ DESNO SPODNJA
Kuhajte, a kuhajte previdno in z dimnim alarmom.

VSE JE V PSIHI

Kakor je že dobrodošlo, da so štrleča ušesa in izbuljene oči polno zaposlene, pa je dejstvo, da to nikoli ni bil in ne bo poglavitni čar *The Sims*. Verjetno je to prvenstveno zasluga Willa Wrighta, njihovega očeta, razvijalca in navdušenega psihologa, ki mu predstavlja največji užitek prav razumevanje človeških medsebojnih odnosov. Resnično ne vemo, kako mu uspeva (sumimo, da opravlja socialne poskuse na ženi ali naših politikih), a da ustvariš tako kompleksne navidezne osebnosti, moraš imeti skrivni recept. Medtem ko so mediji v napovedih ves čas poudarjali nov videz, na novo uvedeno staranje in genetski prenos, je Will v intervjujih razlagal, da izvirni *The Sims* s psihološkega vidika nikakor niso bili dovolj globoki in da želi največ narediti ravno na tem. Kaj in kako je skuhal? Vzel je majcen lonček iz izvirnih *The Sims*, vsebino vrgel v ogromen kotel in nato začel dodajati: desetine novih načinov navezovanja stikov (že samo poljubljanje se razcepi na vrsto podskupin: družinski, ljubezenski poljub, nežno,

romantično, navali narod...), poudarjene reakcije ob odkritju varanja in podobnih umazanijah, vpliv sporminov, splošnega počutja in osebnih interesov na interakcijo z drugimi liki ter, poglavitno, osebne želje, strahove in piramido vrednot. Tako je treba simčke še naprej redno hraniti, umivati, navezovati stike v družini in zunaj nje ter jim omogočiti dovolj počitka in udobja, vendar so to sedaj le obstranski opravki, ki jih posamezniki glede na svojo osebnost in počutje v določeni, v primerjavi z izvirnikom večji meri opravljajo sami.

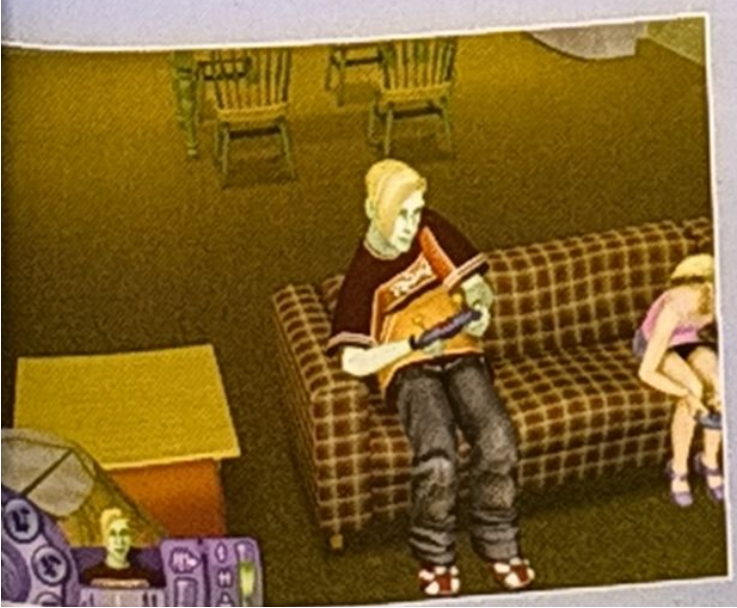
Mnogo pomembneje je, kaj je osnovna vrednota vaših članov družine (izberete jim jo ob rojstvu). K čemu bodo stremeli? Bo to družinsko življenje, ljubezenska razmerja, popularnost, denar ali velika baza znanja? Ta izbira jih zaznamuje za vse življenje, saj narekuje želje in strahove, s katerimi polnite ali praznite merilnik splošnega življenjskega zadovoljstva simčka. Pridobite si na primer novega prijatelja in kazalec bo narasel, najdite ščurke, pa bo padel. In sedaj ugibajte, kaj se zgodi z moževim razpoloženjem, če se žena spravi peči palačinke, a namesto njih naredi kotlete iz otrok, sosede in sebe, njega pa pusti brez štedilnika in prebite pare. Od uspešnosti pri izpolnjevanju želja in preprečevanju uresničitve strahov je odvisna življenjska doba – srečni smički bodo lahko še dolgo plesali na grobovih stalno zafrustriranih sotrpinov – dodatna motivacija pa so unikatne nagrade v najrazličnejših oblikah: kapa za razmišljanje, eliksir večnega življenja, romantični jacuzzi, čelada za krajo talentov osovraženega soseda... Toda pazljivo! Uporaba je v primeru slabe volje ekstremno nevarna in škodljiva – naprava za večjo vitalnost zlahka podivja, v ubogega simčka spusti nekaj 1000 voltov in ga obdrži pri življenju le zato, da lahko prav bedasto trza. Najbolj sadistično razpoloženi pa v smeh, ker imajo nove krute mučilne naprave...

Še en dodatek *The Sims 2* predstavljajo soseske – za razliko od ene skromno prilagodljive iz izvirnika, so tokrat vključene tri, pri čemer je priloženo še dovolj orodij za njihovo preurejanje in ustvarjanje povsem novih. Vnaprej pripravljene imajo celo nekakšno zgodbo: ena je mesto iz prvenca 30 let kasneje, v drugi se vse vrti okoli NLP in paranormalnih pojavov, tretja je sodobna različica Romea in Julije. Kot da to ne bi bilo dovolj, je vsem arhitekturnim živcem na ljubo poglobljena še gradnja hiš, z njo pa je tako kot z večino novih elementov: ustvarite lahko štirinadstropne mojstrovine ali pa barake, ki bi jih še psi le v največji krizi uporabili za scanje po vogalih – vse je odvisno od truda in časa, ki ste ga pripravljeni vložiti.

TAKO JE TREBA SIMČKE ŠE NAPREJ REDNO HRANITI, UMIVATI, NAVEZOVATI STIKE V DRUŽINI IN ZUNAJ NJE

TEMPIRANA BOMBA

Za *The Sims 2* bi dejansko lahko rekli, da so kot *Excel*: nihče jih ne uporablja ali pozna popolnoma. Količina vključenega materiala zadošča, da se tudi po več kot 100 urah igranja najdejo vedno novi triki na vašem najljubšem področju, ki vas vzpodbudijo k nadaljevanju. Ravno ko se vam zazdi, da je vse urejeno – dotok denarja je soliden, otroci dosegajo uspehe na zasebni šoli, hiša se počasi oblikuje v pravo vilo – v zaspano družinsko okolje trešči kaj nepričakovanega. Včasih je to ropar, drugič bolezen, ki pospravi vse v posteljo, morda neprevidna uporaba štedilnika, duh umrlega, vesoljci, ki posilijo ženo ali pretirano prijateljstvo s privlačnimi sosedami. Krhko ravnotežje se hitro zlomi in naenkrat iz idilične družine nastane obetaven nabor kandidatov za norišnico. Če ga res kapitalno pokvačkate in padete na dno, se vam lahko zgodi dvoje: doživite halucinacije, iz katerih vas pride rešit kateri izmed čudaških in mestoma humorističnih pomočnikov, kot sta ogromen velikonočni zajec in psihološki ekvivalent Einsteinu, ali pa na vrata potrka sama smrt. Komur se ljubi, lahko po novem poleg slik zajema tudi video posnetke pomembnih družinskih dogodkov, jim dodaja komentarje in iz njih ustvarja zgodbo družine – podobno velja za soseske. Še ena oblika popestritve so občasna vprašanja povezana z delom simčkov: Bolničar na poti na prizorišče nesreče naleti na



LEVO
Otroci, to se zgodi s kožo, če poslušate starše in jeste solato.

1 **Dojenček** Vreščeče bitje minimalnih potreb. Stekleničko v usta, svežo plenico na rit in občasno igranje, da dobi priliko za bruhanje po mamininem puloverju, pa bo kričač zadovoljen. V nasprotnem primeru ga lahko vzame socialna.

2 **Kobacač** Izredno pomembno obdobje – hranite ga s "pametnim" mlekom, ki je ena izmed posebnih nagrad, naučite ga hoditi, govoriti in uporabljati kahlico ter kupite igračo za krepitev karakterja. Pazite da ne bo namakal rok v WC in vsega zasvinjal.

3 **Osnovnošolec** Njegova osnovna naloga so šolske obveznosti. Leta, ko je najlaže spreminjati simčkov karakter – spodbujajte želene lastnosti. Še vedno precej neuporaben član gospodinjstva z izrazito potrebo po pomoči družine in igranju s svojimi prijatelji.

4 **Najstnik** Spolnost, spolnost in spolnost: mislimo, da smo pokrili najpomembnejše interese. Lahko pusti šolo in si najde službo, se odseli ali sklene stalno zvezo z ljubljeno osebo. V gospodinjstvu so sposobni postoriti že praktično vse. Rastejo jim mozolji.

5 **Odrasel** Steber družine in družbe. Najdaljše obdobje življenja, polno pehanja za denarjem, delanja in vzgajanja otrok, učenja novih spretnosti, tkanja družbene mreže, grajenja hiše in iskanja drobcev prostega časa za majhne užitke.

6 **Upokojenec** Čas za užvanje sadov dela preteklosti. Prejema pokojnino, pomembno prispeva k osnovnemu vzdrževanju hiše in vzgoji podmladka. Čas smrti je odvisen od splošnega zadovoljstva v življenju. Smešen je v spodnjicah.

kolono – naj čaka v njej ali tvega in pelje po pločniku? Pravilna izbira pomeni napredovanje, napačna pa vrnitev v nočno izmeno in čiščenje hemoroidov pred operacijo. Če zmanjka izzivov pri upravljanju domače družine, lahko vedno priredite zabavo in spoznate nove ljudi, se s taksijem podate v mestne centre, poizkusite skupaj spraviti najbolj skregane karakterje.

The Sims 2 je gotovo igra s precej bolj jasnim ciljem kot prvi del, ki ga, roko na prašnike, sploh ni imel. Z vsako smrtjo simčka občutite, da se je zaključilo neko poglavje, da je prišel čas nove generacije, ki bo morala dokazati svoje vrline, truditi se je treba za izpolnitev najbolj kompleksnih želja ali dosego vzdušja, na katerega namiguje zgodba soseske. Struktura, kakršno imajo *The Sims* je silno zasvojljiva – celo ko se jih boste naveličali in jih za kak dan ignorirali, se bo v vas kaj hitro zavrtal nadležen črv in govoril: "Ej, stari, ampak tisti dve bejbi lahko spraviš skupaj v posteljo. Potrudi se, no. Pa malo mišic obesi na Erika in prebutaj soseda, ki ti je ukradel punco. Daj no, saj veš da si želiš." In dejansko se boste vedno znova vračali. Morda tudi zaradi dodatkov, ki bodo gotovo sledili, ter na tone svežih objektov, ki jih bodo množice dnevno delale. Če bi zaključili tukaj, bi *The Sims 2* dobil gotovih 99%, a do konca je še 14 pik ter 33 vejic in med njimi se skrivajo redke napake v Wrightovi mojstrovini, ki občasno boleče opozorijo, da gre konec koncev še vedno le za igro in ne vzporedni svet.

> **Z VSAKO SMRTJO SIMČKA OBČUTITE, DA SE JE ZAKLJUČIL O NEKO POGLAVJE**

Morda najprej zbode ravno nesramno očitna podlaga za dodatke. Res je, da je na razpolago ogromno predmetov, vsebine za desetine in desetine ur, a res pošteno bi bilo, da bi vključili vse, kar so poprej ponujali v dodatkih: prisotne ni niti ene samcate živali, ni oddiha v obliki počitniškega potovanja in celo preprosta zadeva, kot je zavito stopnišče, je šla neznano kam. Lastniki vseh razširitvenih paketov bodo zato dejansko dobili občutek, da imajo v nadaljevanju manj izbire kot v nekaj let starem razširjenem izdelku. Oprostite, a to smrdi. Če iščemo srečo v nesreči: vsaj ni butastega čaranja!

Nadaljnje, sicer nekoliko manjše razočaranje, zna biti "odsekano" dogajanje, ki ga *The Sims 2* vsiljuje brez vsake sekire: učinki staranja se ne pojavljajo postopoma, ampak je določen fiksen časovni okvir – simček je trideset dni mlad odrasel, nakar se ob določenem trenutku zavrti v zraku, kot da ga je pravkar zadela krava z močno nogo, ter postane sivolas starec. Na področju postopne oksidacije človeškega telesa se skriva še ena grdobija... Medtem ko vaši simčki odraščajo, vsi drugi člani soseske vpliva časa ne poznajo: tako se otroka danes igrata, čez petdeset let pa prideta skupaj na pogreb – le da je eden v krsti, drugi pa se gre po nekaj solzicah ravbarje in žandarje z vnuki prvega. Nerodno.

DESNO
Ljubim svoje življenje, ljubim svoje življenje, ljubim,...

Umetna inteligenca, ki je znatno napredovala v smislu samodejnega zadovoljevanja osnovnih potreb, včasih še vedno počepne pri iskanju poti in ji nikakor ni jasno, kako naj razvrsti dva človeka, da bi prišla skozi ena vrata. Razjeziti zna tudi ustavljanje in preklinjanje simčkov, ko jim močno naraste neka potreba, čeprav ste jim pravkar ukazali, naj jo zadovoljijo. Tako se vam sestradanec zoperstavi ravno v trenutku, ko ste ga poslali kuhat kosilo – pojav želje, da bi mu na betici razbili pladenj in ga splaknili v WC, ni nemogoč.

Še naprej torej ostajamo brez popolne igre, a *The Sims 2* servira ogromno zabave in dodobra obogatene stare, tako priljubljene formule. Bržkone bo zopet naredil masaker s konkurenti na prodajnih lestvicah, vendar ne moremo reči, da nezasluženo: sposoben je zadovoljiti slehernо starostno in interesno skupino, poskrbeti za smeh in užitke – nekaj kar mnogim bolj "odraslim" naslovom mnogokrat ne uspe. Le dodatki... Ah, njih se bomo bali, ko pridejo, sedaj pa mi oprostite, imamo delo – prepričan sem, da bo vroča sobarica padla na moj novi jacuzzi. Juhu.

Tomaž Bartolj

Čestitamo, postali ste mati

Obstajata dve poti – ena je naravna, druga pa tovarniška...

Ob ustvarjanju povsem nove družine se boste spoprijeli z le malo preurejeno različico Body Shopa, ki je bil na voljo že pred igro. Njegova moč na področju definiranja obraza je neverjetna – prilagodite lahko vse, od debeline zgornje ustnice, širine nosu, razmaka med očmi in tako dobite možnost, da ustvarite popolnoma vsako osebo iz resničnega življenja. Samo vprašanje časa je, kdaj bodo uradno stran preplavili izdelki igralcev: obleke, obrazi, teksture – verjemite nam, da bo izbire kar preveč. Ravno zato je silno čudno, da ne morete praktično ničesar narediti s telesom: definiran je s starostnim obdobjem in tudi aktivnost/neaktivnost simčka v igri ga redko opazno spremeni. Na voljo vam je le možnost debelšuh, zato ne boste videli praktično ničesar drugega, razen idealnih teles. In še oprsja ni mogoče povečevati...

Min 800MHz, 384Mb, 32Mb grafična kartica
Opt 2GHz, več kot je simčkov, več Mb RAM
Večigralstvo Ni ga, privablja pa gledalce
Na spletu www.thesims2.com

PCF 91 % "Vzorno nadaljevanje: zabavnejše, polnejše in povsem 'simovsko'."

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

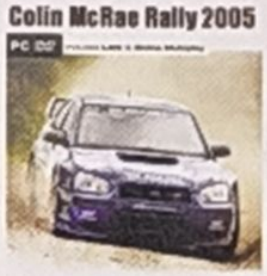
Včlanitev je brezplačna in nikoli vas ne obvezuje do nakupov!

DOOM 3 NOVO - HIT!

Legenda se vrača! Ena izmed redkih iger, ki je dosegla in presegla mitski status. Igra je narejena na čisto novem 3D pogonu, ki naj bi po besedah ustvarjalcev (id) presegel vse dosedanje. Nihče ne bo ostal hladen ob takšni igri. Gre za bodočo klasiko, ki s svojo neverjetno grafiko postavlja nove izzive svojim zasledovalcem. Fantastične sence, natančno izrisani liki in zvok, ki pričara vzdušje grozljivke, vam bodo demonstrirali, česa vse je sposoben vaš računalnik. Kralj se vrača na svoj prestol, pridružite se njegovim privržencem.

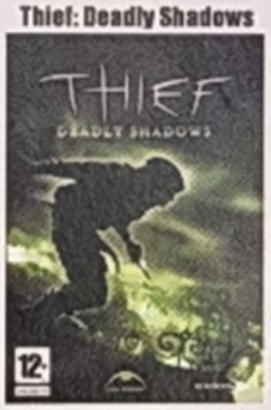
Cena: 12.990 SIT
Članska cena:
Samo: 11.690 SIT

Colin McRae Rally 2005



Cena: 9.490 SIT
Članska cena:
Samo: 8.540 SIT

Thief: Deadly Shadows



Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Silent Hill 4: The Room

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Besieger

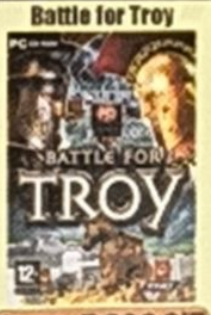
Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

NOVO! ShellShock Nam'67

ShellShock: Nam 67 je najnovejša vojaška igra v kateri se znajdeš sredi najbolj kontroverznega konflikta v 20. stoletju: Vietnamski vojni. Kot začetnik in nevednež te postavijo v džunglo nekje v Indokini kjer hitro izkusiš vse neprijetnosti: strah, nervozo, kaos, napalm bombe, kacsa, zahrbtne pasti ter smrtonosne in dobro zamaskirane Vietkongovce.

HIT!
Cena: 8.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.090 SIT

Battle for Troy



Cena: 5.990 SIT
Članska cena:
Samo: 5.390 SIT

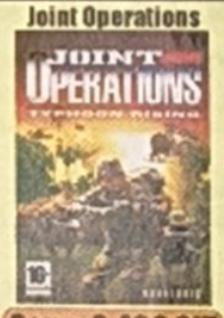
Deus Ex: Invisible War

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

NHL Hockey Manager

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Joint Operations



Cena: 9.490 SIT
Članska cena:
Samo: 8.540 SIT

GTA: Vice City

Cena: 6.990 SIT
Članska cena:
Samo: 6.290 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

USB Joystick

Cena: 4.990 SIT

Ferrari licena, Ferrari kvaliteta!

360 Spider Racing Wheel

Cena: 14.990 SIT

Top Gun Afterburner II

Cena: 13.990 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

Firestorm Dual Analog 3 Gamepad

Cena: 5.790 SIT

Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

TOTAL DISC
CD REPAIR

Top Gun Afterburner Force Feedback

Cena: 26.990 SIT

Firestorm Wireless Gamepad

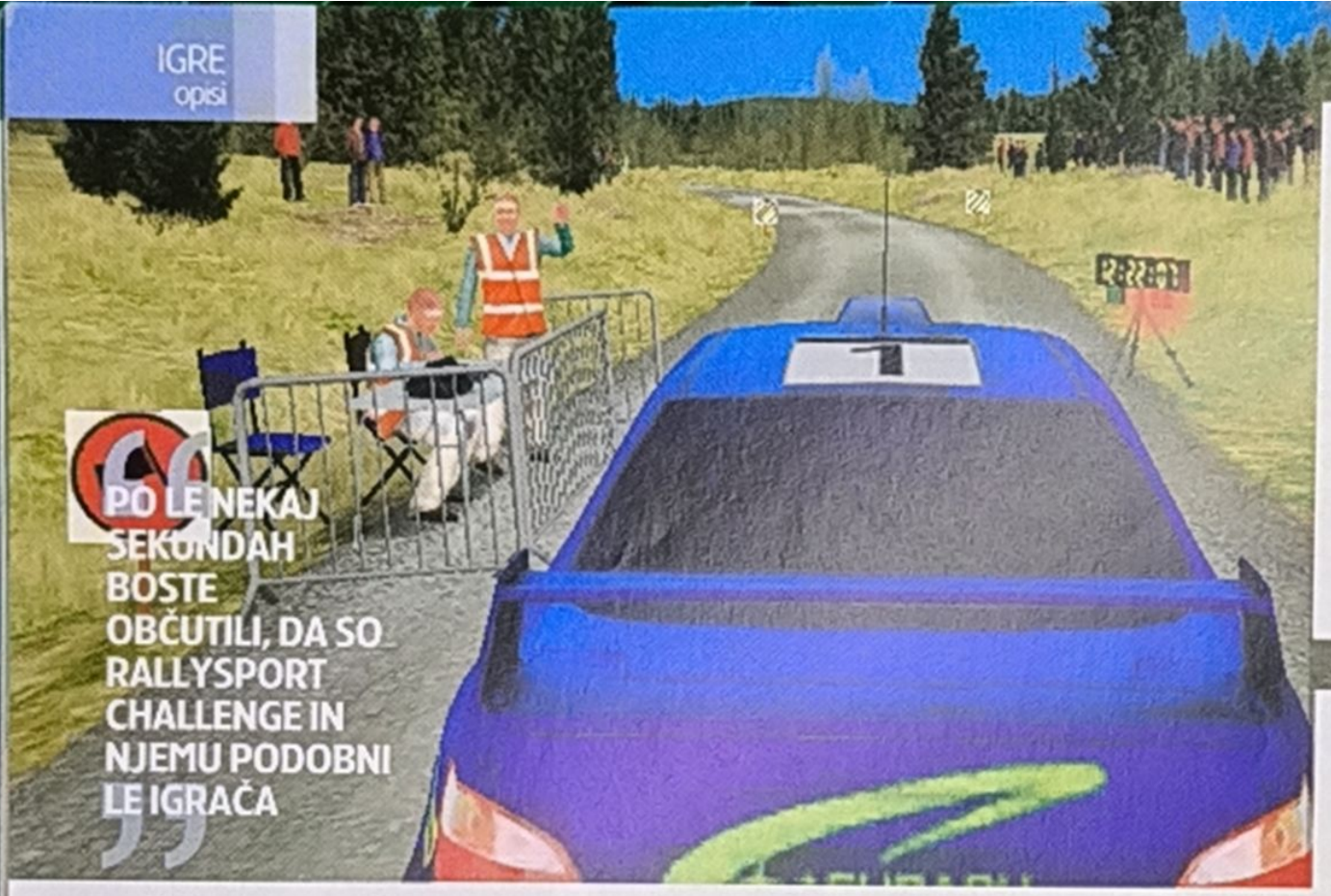
Cena: 10.990 SIT

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

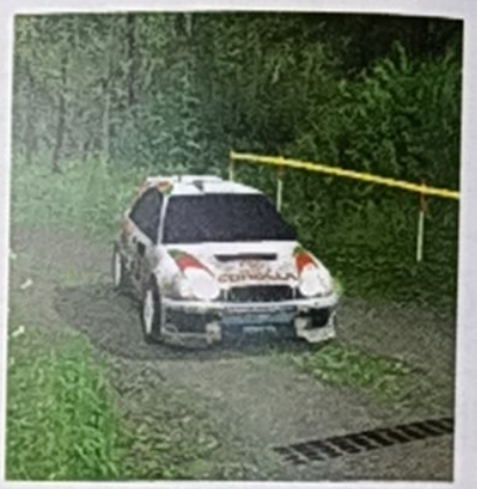
Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom!
Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY!
Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoTop.



»PO LE NEKAJ SEKUNDAH BOSTE OBČUTILI, DA SO *RALLYSPORT CHALLENGE* IN NJEMU PODOBNI LE IGRAČA«



Richard Burns Rally

DIRKLNA SIMULACIJA Drevesa, bojte se nas. Zelo se nas bojte!

Založnik SCi Razvijalec Warthog

Sicer nismo gospoda Colina McRaeja nikoli dejansko srečali, a če pomislimo na njegov nedvomen talent za preživetje, skleparmo, da ni možakar, s katerim bi se bilo dobro zaplesti v pretep. Kljub temu bi mu tokrat svetovali, da se ob prihodu novega izzivalca obrne stran in odkoraka. Če namreč sodimo po igri, ki želi sesti na prestol najboljše rally izkušnje, potem je Colin v primerjavi z robavsastim Burnsom navadno mehkužno ženšče.

Vse od starta vas čaka rokoborba s težko vodljivo pločevinasto kočijo: na vsakem centimetru vseh najbolj vročih rally prog sveta (Francija, Avstralija, Anglija, Finska, Amerika in Japonska) boste poskušali krotiti strašljive pospeške, umiriti trzajoči volan in se neuspešno izogibali pretiranemu divjanju, ki vas bo odločno pošiljalo v grmovje. Po le nekaj sekundah boste občutili, da so *Rallysport Challenge* in njemu podobni le igrača za nedeljske šoferčke – tukaj boste potrebovali ure že samo zato, da boste avto pripravili v enosmerno gibanje, kje je šele za nadzorovano drsenje skozi ovinke trikov polnih, napol gozdnih japonskih cest! Ta naporna, a čudovita globina igro spremlja vse od učnih stopenj do vmesnih, popravilom namenjenih postankov, kjer število nastavitev še najbolj spominja na simulacije F1, pri čemer je graje vredna njih neprijaznost do igralca – pozabite na grafične prikaze, kakršnih ste vajeni iz Colina, tu ni ničesar drugega kot gole številke.

Do neke meje je ta visoko profesionalen pristop navdušujoč. Gledanje skozi razpokano okno, medtem ko naokoli nemočno opletajo brisalci, samomorilski fotografi, občinstvo, ki vam za razliko od italijanskih niti na dirkah F1, pomaga postaviti prevrnjen avtomobil, z razlogom preplašene ptice, lomeče se ograje in blebetanje sovoznika, ustvarjajo eno najbolj avtentičnih izkušenj do sedaj – le malokateri naslov je znal pričarati tak občutek adrenalinske evforije ob vožnji nekaj centimetrov stran od betonske ograde, ki ji je sledilo drsenje in popoln vhod v hitro šikano. Oblikovanje prog in zvočni učinki so višek kvalitete, posnetki pripomorejo k zabavnosti s pristno, tresočo se kamero, in res ne manjka podobnosti s pravo stvarjo (vsaj sklepamo tako).

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Colin McRae Rally 4** Codemasters
>> **Grand Prix Legends** Sierra
>> **Live For Speed** LFS

GLAVNA Garaško delo se začne že pri startu – prehitite pok pištole pa boste bogatejši za nekaj kazenskih sekund.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Dober fizikalni model omogoča, da iz peščice dirkalnikov pridobivate drugorazredno železovo surovino.

ZGORAJ DESNO Ops. To zna boleti.

AGONIJA IN EKSTAZA

A, glejte ga hakeljca: Preden boste vse to doživeli vas čaka trnova pot trpljenja, ponižanj, porazov in vnetih prstov. Občutljivejše duše na seznam dodajte še solze. Gre za igro preživetja najmočnejših, v kateri preprosto ni prostora za napake: večina truda gre za golo držanje avta na cesti, zato bo vsak agresivnejši pristop za pridobitev izgubljenega časa že vnaprej obsojen na dodatne razbite šipe in zvite blatnike. Vožnja mora biti popolna od začetka do konca, brez vsakega večjega trka, sicer boste končali povsem na dnu lestvice. Realistično da, zabavno... niti ne.

Bolestna vztrajnost navdušencev je nagrajena, a za običajne smrtnike obstaja neka meja pri neplodnem ponavljanju ene in iste proge – *Richard Burns Rally* jo pogosto prestopi in v priložnostnih voznikih ubije zanimanje. Situaciji ne pomaga niti nadzor – s tipkovnico se boste preprosto ubili, gumbi na ploščku pa so postavljeni idiotsko in jih ne morete niti prilagajati; edina sprejemljiva in uživaška izbira je dober volan. Grafika daje mešane občutke – medtem ko čudovito prikazuje deformacije avtomobila in postreže s prepričljivim pogledom iz kabine, je silno medla na področju okolice, ki ob le malce podrobnejšemu pogledu razkrije silno siromašnost. Po spotiku kliče odsotnost pravega večigralstva – stalno prega-njanje z duhom prejšnjega igralca pač ni naše pojmovanje dolgotrajne zanimivosti – in vsesplošno skopuštvo – pozabite na posebne zgodovinske dirkalne razrede, spodobne nagrade ob dokončanju rallya ali dodatna odbita vozila, s katerimi nas je razvadil *McRae*. Človek bi pomislil, da so za naslovom Škoti ali naši Gorenjci, ne Švedi!

Ko smo se končno nekako prebili do ciljne črte in lahko potegnemo noge iz lukenj, kjer so nekoč čepela pedala, je potrebno potegniti nekaj končnih odločitev. Sklepna spoznanja so podobna tistim, ki so se pojavila pri igrah, kot so *PES 3*, *Flight Simulator*, *Operation Flashpoint*, *NHL Eastside Hockey Manager*... Gre za material, ki bo pomenil novo življenjsko okolje vsem zagrizenim igralcem in hkrati le še en vir frustracij za širšo rajo. Ravno tako sporno je njegovo zavzetje prestola – priznavamo mu najvišjo stopnjo realizma, nikakor pa ne zabavnosti ali prijaznosti do novincev. Razmislite, katero od teh dveh možnosti bi vi okronali, pa boste vedeli, kdo je za vas pravi kralj.

PCF

ENAJSTA ŠOLA

Hvaliti je treba, kar je hvale vredno: učne misije so nič manj kot odlične! Predstavile vam bodo poteze profesionalcev, kot so zaviranje z levo nogo, drsenje z natančno uporabo ročne zavore in ostale vragolije, ki jih boste nato želeli preizkusiti na očetovem fičku – škoda je le, da podobne pomoči ni v samem dirkalnem delu. Prav tako bi nekaj poživitve prišlo prav na glasovnem oddelku: pripovedovanje je očitno delo človeka, ki je vse prej kot užival v snemalnem studiu.

Min 1.6 GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 2.6GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo 4 igralci na en PC
Na spletu www.richardburnsrally.com

PCF 80% "Izjemno natančna in izjemno težavna – trden, a grob diamant"

Catwoman

3D PRETEPAŠKA Oprostite EA, ampak tu ste potrošili vseh devet življenj.

Založnik **EA** Razvijalec **EA UK**

Nenavdahnjeni razvijalci s filmsko licenco se vedno odločajo za 3D platformni slog. Če bi si slučajno upali narediti igro po scenariju *Schindlerjevega seznama*, bi najverjetneje vsebovala prizore glavnega igralca Liama Neesona, kako skače s strehe na streho v krakovskem getu. Na podlagi takega akrobatskega poskakovanja, je nastala tudi igra *Catwoman* in mogoče je avtorjem tokrat celo uspelo. Hm...mogoče.

Kot ponavadi, lahko krivimo slabo 3D kamero, ki je vedno dežurni krivec za spodrsljaje. Okolje v igri se rotira tako blodeče, da naenkrat spredaj postane zadaj. In kje je levo? Kdo bi vedel. Če ste se slučajno znašli na ozkem žlebu, s katerega začenjate natančen preskok (kar se dogaja 99 odstotkov časa), potem ste ravnokar izvedli leteč skok s 45-stopinjskim odklonom levo od mesta, kamor ste merili. In zdaj morate vse to ponoviti neštetokrat, skozi številne skoke in prijeme priti nazaj in poskusiti znova. In to naj bi bilo zabavno? Za nas je to zgolj kruta kazen. Oprostite, ampak tako je. Seveda lahko v igri poleg skakanja počnete še marsikaj drugega. Lahko nihate po raznih drogovih,

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Prince of Persia: The Sands of Time** UbiSoft
>> **BloodRayne** Vivendi
>> **Max Payne 2** Rockstar

SPODAJ LEVO To je "ne" za večerjo kasneje?

SPODAJ Visoke pete? A zato ji skoki ne ležijo.

izvajate laso veščine z bičem in mnoge druge atrakcije, a vse to le takrat, ko vam igra dovoli. Če se dekček zgradbe obarva škrlatno, potem je to znak, da se lahko na njem zazibate. In kaj je z drugimi deli zgradbe? Pozabite na njih. Pa tisti žleb? Nak.

Jaz sem *Catwoman*, za božjo voljo, in bi morala poskakovati po zgradbah kot kobilica in svobodno improvizirati svojo pot skozi različne stopnje igre. Namesto tega, moramo slediti igri skozi že vnaprej načrtovane sekvence od mesta A do mesta B. Akrobacije so pomešane s kančkom nerodnega in frustrirajočega pretepanja. Začudeni? *Catwoman* je igra borne zasnove, narejena na podlagi slabega filma. Naj nam nekdo prinese vrečo in opeko. **PCF**

Min 800MHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica
Opt 1GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us

PCF 38% "Skok proti odlični priložnosti. Mimo. Padec na tla."

Aura: Fate of Ages

MISELNA V zraku je čutiti mističnost, avro nečesa znanega. Potrebovali boste možgane, da boste reševali slikovne, numerične in glasbene uganke.

Založnik **Mindscape** Razvijalec **The Adventure Company**

V žanru 3D iger *Myst* je težko najti primerek, ki bi ga razganjalo od igralnosti. Lepa grafika, to ja. Stroji po predlogah Heatha Robinsona – običajno. Hecno majhni in pomembni predmeti, skriti v kotičkih v katere nazadnje pogledamo – vedno. Kaj pa svoboda gibanja, ki vas pripelje do kvačkanja lastnih zapletov? Žal ne.

Igra te vrste temelji samo na dveh zadevah: scenografiji na nivoju zadrogiranga Terryja Gilliama in uganke visoko nad nivojem umrljivega človeškega bitja. Ah, ja tako pač je. *Aura* preživi naš test pri prvi točki; kljub tradicionalnim, vnaprej izrisanim ozadjem, značilnim za pustolovski žanr. Ponavadi se tovrstne igre ponašajo z nerazumno zmešanimi ugankami, v katerih odgovore iščete skozi številne poskuse in zmote in v katerih je rešitev plod povsem naključnega klikanja z miško.

Ampak *Aurine* uganke so prave in primerne, uganke ki resnično preizkusijo vaše sposobnosti. Začnete v svetu z zelo malo informacijami, v dnevniku imate samo nekaj kratkih notic, ki bi naj vas napeljale na to kar moraste storiti. Ob uporabi moči vaše logike, morate reševati slikovne, numerične in celo glasbene uganke. Rešitve le-teh so včasih preveč strupene in vas bodo dostikrat spravile v frustracije (pogost pojav pri ponavljajočih se dejanjih, ki dajejo vsakokrat različne rezultate – zapleten in dražljiv element za domnevno logično igro), večinoma pa so uganke rešljive in ob našem zadovoljstvu nežno vodijo do naslednjih.

A priznajmo si, učinek vsega tega je že ožet, zaradi šibke zasnove igre, ki prikazuje junaka po imenu Imang, ki se spopada z upornikom imenovanim Durad, ki želi nekakšen zlat prstan in tetragramaton (kar je a) neznana strokovno zveneča beseda ali b) nekaj povsem drugega). Ampak če ignorirate to bizarnost in dolgočasno zmedo, boste spoznali, da igra *Aura* prinaša kar zanimiv svet izzivov za vaše male sive celice.

PCF

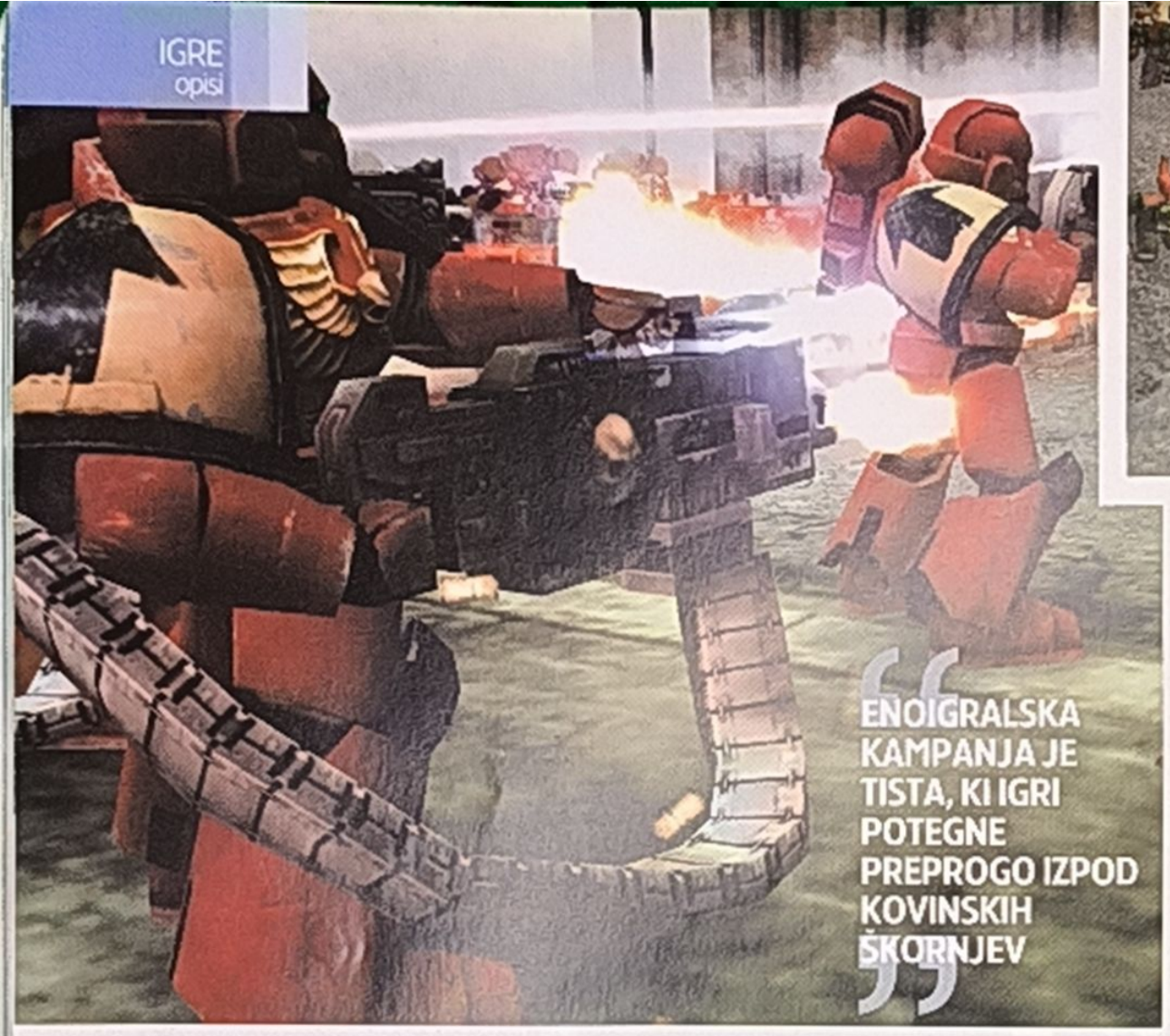
DESNO Nekateri pogledi v igri so zares fantastični, ampak smo dobili vrtoglavico in vam jih ne moremo pokazati.

SPODAJ LEVO Umang, anonimen in pogosto neviden junak igre *Aura*

SPODAJ Čakamo na škrata, ki bo skočil ven... še malo.

Min 800MHz, 64Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 1.2GHz, 128Mb, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.adventurecompanygames.com

PCF 74% "Domiselna in presenetljivo racionalna. Aura nas pusti na cedilu le zaradi zasnove in same dolžine igre."



ENOIGRALSKA KAMPANJA JE TISTA, KI IGRI POTEGNE PREPROGO IZPOD KOVINSKIH ŠKORNJEV

Warhammer 40.000 Dawn of War

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Bojišče bomo prebarvali rdeče s svežo krvjo, nebo črno z zadušljivim dimom. In svoje glavne figure nežno rožnato.

Založnik THQ Razvijalec Relic

Opazovanje, kako nekdo atraktivno umira pod ostrim mečem, ima omejen rok zabavnosti. No, to pa je stavek, za katerega bi prisegli, da ga ne bomo nikoli uporabili. *Down of War* opravi z animacijami umiranja neverjetno dobro, morda celo najbolje od vseh do sedaj videnih iger – izraža celo sadistično veselje nad tem: možje, nataknjeni na nekajmetrskih gorečih mečih; ducati letečih orkov, ki jih je v zrak poslal silovit udarec kladiva; Snotlingi, ki kričijo, ko jih vrsto za vrsto kosi dobro postavljena strojnica; prestrašeni vojaki, ki jim je tla pod nogami vzela gromozanska pest, jih zavihtela nad glavo demona ter zabrisala v požiralnik samega pekla... Verjetno *DoW* kot prvi med strategijami uspe, da med borbo dveh enot ne daje občutka gledanja vnaprej pripravljene bojne sekvence, temveč predstavo borcev, ki želita drug drugemu izkopati črevesje in se popolnoma odzivata na gibanje sovražnika. Rezultat tega je stalna kinematičnost, prepričanje, da vaša vojska res diha kot živa in se žrtvuje za vsako ped zemlje. Ampak, saj veste. Ko imaš opravka z nekaj stotinami trupel vsake pol ure, postaneš nekako odporen na situacijo – na podoben način kot delavci v Gorenjki ne kažejo posebnega navdušenja nad čokoladnimi torticami, boste začeli vso klanje jemati za samoumevno.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Warcraft 3**
Vivendi
>> **Total Annihilation**
GT Interactive
>> **The War of the Ring**
Vivendi

GLAVNA Jaz rdeč, ti rdeč – pa dobro kolega, zakaj se midva sploh streljava?!

DESNO Izgleda lepo. A igrajte iz te perspektive in vaša smrt je prašanje nekaj minut.

Torej je tukaj. Igra *Warhammer 40.000*, po kateri je svet kričal celo desetletje. Verjetno gre za najbolj nasilno strategijo, ki je bila kdaj izdelana, kar se lepo sklada z izvirnim materialom. Pripravite vse za dvoboj, uporabite enostaven nadzor in opazujte izbruh mesarjenja; morda ne gre za globino, primerljivo z *Rome:Total War*, a to navsezadnje ni zgodovina. To je znanstvena fantastika, skupaj z vsem obilnim razkošjem, zato kljub številčno relativno obsežnim spopadom več štejejo pretresljive eksplozije kot popolno disciplinirano urejene čete. Na žalost je igranje s kinematičnimi pogledi, kot jih lahko vidite na posnetkih, nemogoče (če seveda predpostavljamo, da bi radi zmagali) in 90 odstotkov časa boste ostali pri starem dobrem pogledu iz ptičje perspektive, ki ste ga vajeni že vse od prastarega *Dune 2*. Te slike, ki so vam orosile oko, niso torej nič drugega kot ekvivalent običajnemu možakarju, ki vleče trebuh vase, da bi izgledal bolj "fit". Takim fintam nasedejo le najpristnejše blondinke.

ZNANA PRIHODNOST

"V kruti temačnosti oddaljene prihodnosti je samo vojna." Stavek, znan milijonom po celem svetu, in besede, ki najučinkoviteje opišejo bistvo namizne igre Games Workshopa *Warhammer 40.000* ter umazanega, neusmiljenega in nasilnega sveta, v katerega je ta postavljena. Toda v meglenem letu 2004 so le *Warcraft 3* in neskončne čete njegovih prekomerno pobarvanih, risankastih in neizvirnih strateških klonov z melodramatskimi zapleti v zgodbah. Res je, da je Warcraft uspešen in obče priznan, zato ni preveč grozno, če *Down of War* ni tako razburljivo drugačen, kot smo sprva pričakovali. Pravzaprav je odločitev Relica, da na PC ne bo poskušal prenesti namizne igre in njenih strogo določenih pravil, temveč vzdušje, ki jo preveva, kar modra – samo pomislite kakšni dolgčasi so nastali, ko je vsak tretji bedak hotel narediti digitalno repliko *Monopolija*. A četudi to potezo v določeni meri v račun vzamemo kot pozitivno, smo prisiljeni priznati, da igra, takoj ko se prikaže vmesnik z mini zemljevidom v spodnjem levem kotu ter seznamom virov v zgornjem levem, izgubi mnogo začetne čarobnosti, saj v trenutku veste, kako jo morate igrati.

Po drugi strani to hkrati pomeni, da se lahko takoj potopite v boje z znanimi in dobro prenesenimi enotami iz štirih najprepoznavnejših ras sveta *Warhammer 40.000*: Vesoljski marinci, Orki, Sile kaosa in Eldari so pripravljeni na svoje PC morije. Celotna druščina je na razpolago v načinu skirmish (hitri boji) ter večigralstvu, smo pa

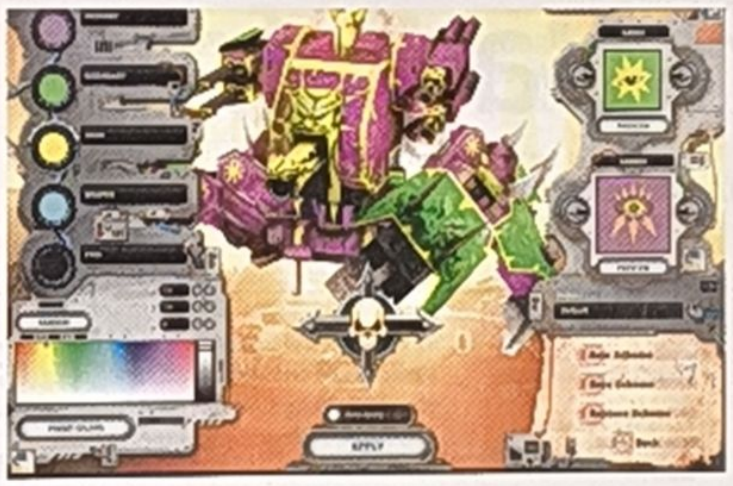
ČOPIČ V ROKI

Vsiljevanje svoje najljubše barve vsemu in vsakomur je neka kolektivna nadležnost, ki je nihče nikoli ne preraste. Ekipo *PCF* je nekdo navdušil nad črno, zelo črno in res totalno črno. Svojo bolestnost smo lahko v *DoW* po zaslugi Army Painterja, ki je še ena povezava igre z namizno predhodnico, dodobra izrazili. Po milji volji lahko oblikujete izbrano vrsto enot in nato s spački vzbujate zgražanje in prebavne motnje nasprotnikom v večigralskih igrah ali obremenjujete procesor med "skirmish" boji.

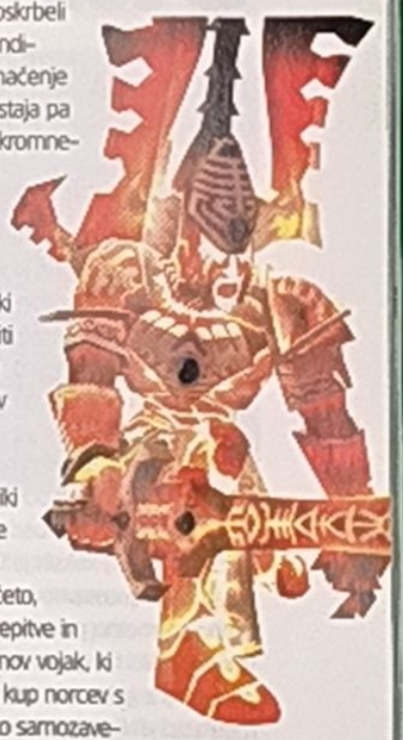
strašansko razočarani, ker je kampanja sestavljena iz le 11 misij, ki v celoti pripadajo Marincem in meniji kar kričijo: "Tu pričakujte dodatke!". Kar je še huje, boste namesto občutka, da ste delček gromozanske galaktične vojne sile, katere bojišče sestavlja celotno vesolje, večkrat deležni silno omejenih in pogosto neimpresivnih map. Pravzaprav lahko rečemo, da je ravno enoigralska kampanja tista, ki potegne preprogo izpod kovinskih škornjev *Down of War*. Peča se z lahkotno, predvidljivo zgodbo ter nadležno dolgimi govorancami bojnih enot, ki so povrh vsega začinjene z neumnim glasovnim igranjem, za katerega bi stavili, da je delo na glasilkah obolelih faliranih študentov AGRFT, ki so jih zavrnili celo za napovedovanje na koncertih Zlatka Dobriča. Na žalost gre za nalogo, ki zahteva precej več kot le spakovanje z globokim glasom. *40K* igre so si s tem še poslabšale na tem področju že tako slab ugled: monotoni Brummie, ki je odbrundal zaključne tone v PC predelavi *Space Hulka* še danes slovi kot eden največjih uničevalcev vzdušja v video igrah.

ORKOVSKI PONOS

Ne zmenite se torej za kampanjo. Skočite naravnost v naključne bitke ali večigralsko igro ter se pripravite na grajenje vojaške sile. To ni ravno težavno opravilo: znan in preizkušen sistem zgradi bazo/naberi surovine/izdelaj vojsko/nadgradi bazo/izdelaj še večjo vojsko/napadi nasprotnikovo taborišče, zagotavlja, da boste en-dva-tri na bojišča poslali množico Terminatorjev, Big Mekov in tankov Falcon-Grav. Največji odmik *Down of War* od čudovitega *Warcrafta* zavzema obliko tako imenovanih nadzornih točk, ki jih boste želeli čim prej zavarovati, saj zagotavljajo surovine, ki vam v kombinaciji z energijo dajejo vse potrebno za gradnjo. Zaradi njih se boste vedno znova znašli v stalnih, napetih bitkah v stilu *Battlefield 1942* ali serije *Z*. Na splošno je tempo *DoW* precej hitrejši od večine ostalih strategij in ne trpi "bunkerskih" igralcev – obrambne zgradbe so patetično šibke, sovražniki od samega začetka s polno močjo pritiskajo na nadzorne točke, vaše enote pa so vse po vrsti ofenzivno orientirane. A četudi radi uporabljate princip železnega odkopa, *Down of War* ne prezrite kar takoj: prepustite se ji in zagotovo vam bo pokazala, da se lahko neverjetno zabavate tudi brez desetin obrambnih stolpov in stalne mogočne armade za debelimi zidovi.



Način igranja se močno spremeni, ko vzamete v roke Orke; veliki zeleni uporabljajo še tretji vir, ki je v bistvu nekakšen živalski ponos, katerega povečujete z gradnjo vedno novih zgradb, pa tudi enot. Ta potreba po številčni moči ni brez temeljev – Orki so nekoliko šibkejši od ostalih ras, kar kompenzirajo s hitrim proizvajanjem številčne pehote. Uravnoteženje enot v tem trenutku ne dosega popolnosti *Warcrafta*, zato je v prihodnjih mesecih pričakovati številne popravke, ki bodo poskrbeli za večjo raznolikost individualnih enot in izenačenje moči med rasami. Ostaja pa vprašanje, ali bodo skromnemu naboru enot predstavili še kakšnega novega člana.



Druga inovacija, ki poskuša *DoW* narediti malo drugačno in jo rešiti pred utopitvijo v sivi povprečnosti, so okrepitve. Pehota ponavadi pride v obliki štiričlanske čete, a se lahko številka vzpne celo do 15. Izberite četo, kliknite gumb za okrepitve in kmalu se bo pojavil nov vojak, ki bo postal član voda: kup norcev s pištolami in nenačeto samozavestjo, ki "uletijo" sredi bitke, pa mnogokrat pomeni dramatičen preobrat. Napeto čakanje ali bo četa zdržala toliko časa, da si bo prislužila nove sveže moči ali bo prej podlegla sovragu, je nov navijalec živcev.

Saj smo veseli takih novosti, a vse bolj se nam zdi, da nam vsakdo postreže le z novo ornamiko, medtem ko je zrezek že pošteno postan. *Down of War* ne vlije novih temeljev, kot je to storila serija *Total War* ali čudovito čudaški *Perimeter*, gre le za še en povsem tradicionalen naslov, ki je zaradi profesionalne izdelave, spektakularne animacije ter odlične franšize nadpovprečno bleščeč za povprečneža. In, kar tolaži založnika in razvijalca – vsebuje neverjetne količine nasilja, kar mu zagotavlja uspeh pri blagajnah.

PCF

VELIKA SLIKA ZGORAJ
Porušite stereotipe sveta 40K in združite sile Vesoljskih marincev in Kaosa ali Orkov in Eldarja.

MANJŠA SLIKA
Uporabite slikarsko orodje in naženite strah v kosti nasprotnikov zgolj z barvnimi odtenki.

> **NA SPLOŠNO JE TEMPO V IGRI PRECEJ HITREJŠI OD VEČINE OSTALIH STRATEGIJ**

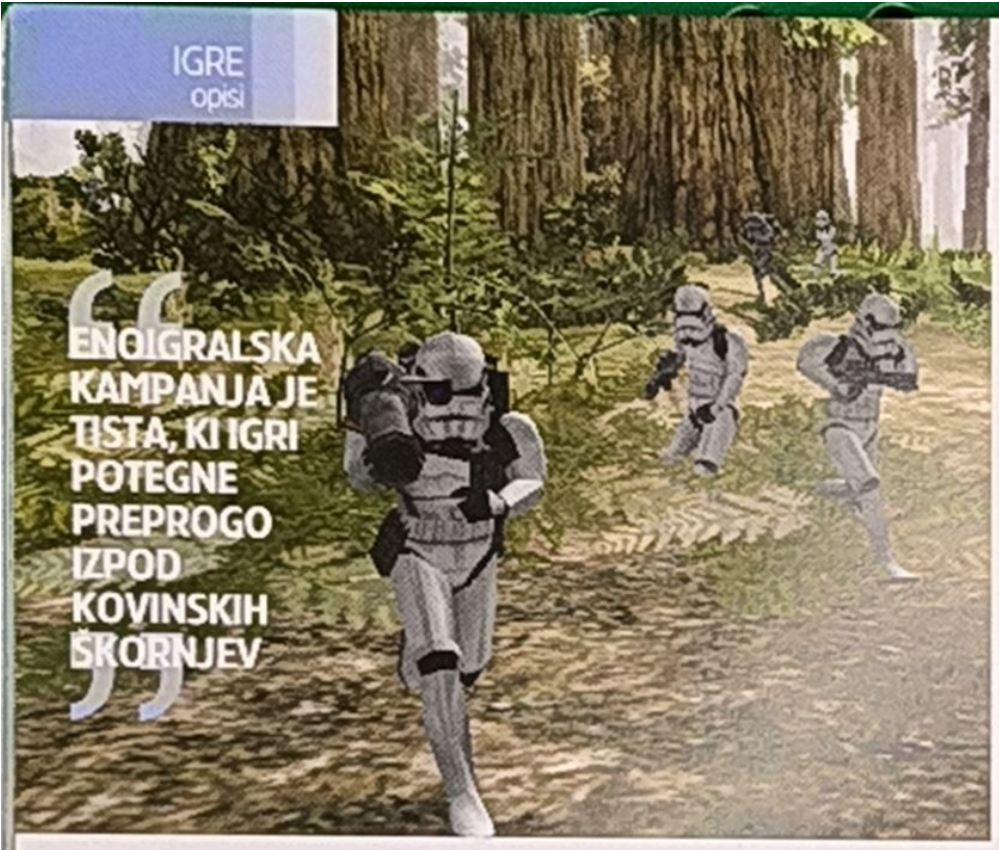
Min 1,4GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica, ADSL
Večigralstvo do 8 igralcev internet/LAN
Na spletu www.relic.com/product/dawnofwar/

PCF 81 % "Vizualno impresivna in zabavna, sicer pa običajna"

Kličite me gospod Veliki

So enote, ki razprejo vsako rektalno žemljico.

Morda tudi zaradi kančka egocentričnosti so razvijalci Relic igro zasnovali tako, da vam zajetje posebne relikvije (ang. relic), prinese dostop do absolutno najmočnejših enot v igri. Nikakor vam ne mislimo pokvariti igre in razkriti vseh štirih super enot, a naj vam bo jasno, da gre za prave gigante, ki pometajo z ostalimi pritlikavimi borci. Opazovati pošastne, skorajda nepremagljive velikane na delu, je najimpresivnejši del igre in želodci nam zaradi vseh ubogih Orkov, ki so kruti konec doživeli pod ognjenim mečem mogočnega Eldar Avatarja (dobro, morda smo res omenili enega, ampak ostali trije ostajajo skrivnost) še sedaj delajo prevale. Seveda boste za oživitev takega bika božjega potrebovali gore dobrin, zraven pa lahko pričakujete še konkretne napade nasprotnikov, ki vam bodo želeli relikvijo izpuliti iz rok.



ENOIGRALSKA KAMPANJA JE TISTA, KI IGRI POTEGNE PREPROGO IZPOD KOVINSKIH ŠKORNJEV

ZGORAJ LEVO Četa stormtrooperjev se je odpravila rešiti Rdečo kapico.

ZGORAJ DESNO Kmalu se bo začel sprašev-ati, zakaj ni oblekel nerjavečega oklepa.

Star Wars Battlefront

AKCIJSKA Pa menda ne še ena izmed iger, kjer se temna stran nikakor ne more izvleči iz rdečih številk? Ah, tokrat bo drugače. In veliko mrtvih bo.

Založnik LucasArts Razvijalec LucasArts

Bomo kar na hitro povedali. Ocena igre, ki jo imamo pred sabo, je dosegla zavidljiv nivo zaradi tega, ker je opisovalec mahnjen na večigralsko komponento, ki jo ponuja, saj bi drugače igra ne bila vredna niti šilca najbolj gnusnega žganja, kar ga premore najslabša slovenska kmetija tam zgoraj visoko nekje, kjer šnops kuhajo iz ponošenih gat in nogavic. Zakaj je tako, preberite ob kozarčku fruteka in dveh keksih jaffa.

Igro bo enostavno končati iz preprostega razloga. Umetno pamet, ki jo računalniško vodeni igralci trosijo naokoli, je prav lahko primerjati z gobami, spužvami, morskimi mehkužci ali listom lakmusovega papirja, za katerega nestrpno čakamo, da se bo v kislini obarval drugače, kot se obarva v bazični raztopini. Če se v bazi obarva modro, se ne more rdeče, kmet! Da skrajšamo – računalnik je idiotsko bitje, na nivoju kamnin iz paleozoika, ki v megalomanskih spopadih 200 na 200 z laserskimi flintami oboroženih klonov, upornikov, robotskih stvorov ali wookijev ne presega okusnih meja inteligenčnega količnika prabitij, ki so za svojo eksistenco potrebovala zgolj molekulo oksida na dan. Sicer bo poskrbel, da vam ne bo dolgčas, a to samo takrat, kadar se bodo boti znašli v položaju, da lahko kaj storijo, torej, če se bodo slučajno nahajali kje v bližini vozil, obrambnih stolpov in laserjev ter česa podobnega.

Razlogov za podpovprečno izkušnjo za enega igralca je verjetno še več, držalo pa bo, da je naenkrat na zemljevidu preprosto preveč botov, da bi jih lahko umetna pamet učinkovito uporabljala v svoje namene. Nekateri prizori, ki jih ob tem uprizarja računalnik, so nadvse smešni, boti v vozilih brezciljno pritiskajo na plin naokoli po mapi, spet drugi se kam zaletavajo in podobno. Če boste srečni, boste od njih dejansko imeli nekaj podobnega kritju, ne bomo pa preveč poudarjali, da boste morali večino stvari opraviti sam. Upajte na to, da če ste sami sposobni zmazati četrtino sovražne vojske, da bo ostala armada za vašim hrbtom le nekako premagala tiste ostale tri. Jasno, pogrešamo možnost ukazovanja tem debilom. Če bi jih nekako le lahko usmeril v levo, desno, v napad ali obrambo, bi bilo vse skupaj še nečemu podobno. Tako pa se ob pojavljanju le zapodijo vsak v neko smer, medtem ko nekateri stojijo kot vkopani na mestu, pretvarjajoč se, da ciljajo nekega namišljenega sovraga tam zadaj, nekje za horizontom. Muh, meh, smeh.

A je *Battlefront* čisto nekaj drugega, ko zajahate svojo povezavo in se na kak planet podate v boj preko spleta. V brk smo si zabrundali Hej brigade! in že v štartu svojega Tie Fighterja zapodili v skalovje.

In *Battlefront* je zaživel, res. Kljub temu, da na nekaj strežnikih, ki se zaenkrat ponujajo naokoli, ni vedno mogoče doživeti prave ekipne igre, je takrat, ko to doživite, igra res vredna hvale. S spletnimi borci smo tako po večkrat preigrali vsako stopnjo, modrovali preko mikrofonov, kdo je kaj zamočil in kje čepi tisti igralec, ki nas je že nekajkrat zapored snel, sekundico preden smo se uspeli zbasati v AT-AT, velikansko želvo na vitkih nogah, ki jo poseduje temna stran.

Pravzaprav bi lahko igro mirne duše primerjali z igro *Battlefield 1942*, ki je, kot verno, podobno trda v puščavniškem načinu igranja, spretno nalezljiva pa v večigralskem načinu, kjer lahko igralci prevzamejo vloge različnih rodov vojske in si med seboj razdelijo naloge – vsak obvlada svojo stvar, vsak ima svojo nalogo, s katero se spopade, skupni cilj pa je seveda uničenje sovražnika. Tako na spletu ne manjka tistih, ki v vrsti stojijo pred X-Wingi in puščavskimi skuterji, prav tako se cela družba rada zbaše v konzerve železja, od koder potem skorajda neustavljivo orjejo po nasprotniku. Tu in tam je skrit kak ostrostrelec, spet drugi z raketnimi opasači poskakujejo naokoli kot pavijani. Če povzamemo: mogoče boji niti ne potekajo tako impresivno kot v načinu za enega igralca, imamo pa zato tukaj živi dokaz, da je pamet boljša kot žamet. In če želite v spopadu v večigralskem načinu doživeti gnečo, uporabite možnost dodajanja botov v igro. Zakaj? Stopnje so velike in zgolj petnajst ali dvajset igralcev na celi stopnji ne bo izgledalo nič kaj impresivno. Če so v igri boti, lahko povečajo občutek pravega spopada, četudi so zabiti kot noč. Še večji hec je, saj nikoli ne

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Unreal Tournament 2004** Atari
- >> **Battlefield Vietnam** EA
- >> **Knights of the Old Republic** LucasArts

SPOPADALI SE BOSTE NA PLANETIH, KI JIH ŽE POZNAMO IZ FILMOV

DESNO Če ste gledali film *Hot Shots*, potem veste, kakšen bo pristanek.

SPODAJ Če boste dovolj hitro pritiskali na tipko P, boste poleteli do lune v ozadju. Neee, hec.

DAJTE NAM JEDIJE

Če bi v igri imeli možnost igranja tudi z jediji in bi jih lahko večkrat vključili v bitke, bi bil spektakel nemara že blizu popolnosti.

Predstavljajte si ekipo Skywalkerja, Winduja, Obi Wana, Yode in še nekaterih, ki bi stala nasproti Darth Vaderju, Imperorju in kakšnemu izmed Sithov, četudi bi bilo kronološko gledano vse zmešano. Še bolje bi bilo, če bi se lahko v boj zapodili s svojim lastnim jedijem, ki bi ga poprej skozi posamezne stopnje morali seveda pripeljati na dovolj visok nivo znanja uporabe sile. Jediji niso vsemogočni in prav zanimivo bi bilo gledati in doživljati posamezne spopade.

veš, ali nate preži neumno binarno bitje ali resnična oseba na drugem koncu oceana. In predstavljajte si, da poskakujete naokoli ter pokate bote, pred vami pa se nenadoma pojavi nekaj njih, ki jih usmerja nekdo, podoben vam. Računalniško vodeni igralci v večigralskem načinu le pripomorejo k vzdušju, ki ga včasih tako spretno zatirajo v načinu za enega igralca. Občutek, da sta se za višji ideal spopadli dve močni sili, je tu resnično močan in prisoten.

Govorimo in nakladamo torej o sami igri, povedati je pa potrebno, na kak način boji sploh potekajo. Še najlaže bi jih primerjali z načinom Domination iz igre *Unreal Tournament*: s svojo vojsko se boste trudili zavzeti določene kontrolne točke na zemljevidu, saj vam le te prinesejo okrepitve, ki se pojavijo ob njih. Če pa jih zavzamete vse, ste dosegli tudi hitro zmago. Sovražnikov bo tako manj, tisti, ki pa bodo, pa bodo morali zelo paziti na svojo zadnjico.

> **UMETNO PAMET JE PRAV LAHKO PRIMERJATI Z GOBAMI, SPUŽVAMI ALI MORSKIMI MEHKUŽCI**

Spopadali se boste na planetih, ki jih že poznamo iz filmov – razvijalci so nam pač hoteli pričarati vzdušje velikih spopadov, ki smo jih gledali na platnu. Tako se boste znašli na ledenem planetu Hoth, kjer bo Imperij poskušal zavzeti bazo upornikov, spet drugič pa se boste znašli sredi divjanja Vojn klonov in ob podpori Maca Winduja skušali z armado klonov pregnati robotsko zalego.

Situacij iz filmov je še več, premalo pa je žal pristopov, s katerimi lahko pridete do lahke zmage nad nasprotnikom in to je tudi tisto, v čemer se *Battlefront* razlikuje od, na primer *UT2004*, kjer je načinov do padca nasprotnika na kolena veliko. Orožij v spopadu bo dovolj, pehota se bo morala zadovoljiti z laserskimi flintami vseh oblik in vrst, s tu in tam kakšno granato in pokalicami drugotnega pomena. Pehota na splošno opravi veliko dela in večkrat bo potrebno premisliti, ali bi raje ubrali "peš hondo" ali pa se pač vrgli na katero od vozil in poskusili povzročiti zmedo na bojišču. Žal je v enoigralskem načinu večina stopenj kot navadno strelišče za glinaste golobe, kjer poskakujete, delate premete in čakate, da bo računalnik nabral toliko cifer, da bi vas upe-

ZGORAJ Zajašite eno od teh pošasti in jim pokažite vraga.

DESNO Jedi sicer ne morete biti, ste pa lahko smrdljivi wookie.

pelil vsaj enkrat več kot dvakrat v dvajsetih minutah. Večkrat boste stali z ostrostrelskim laserjem kje visoko in pač streljali na vse, kar

se premika, brez slabe vesti.

Grafično je igra lepa, okolja so privlačno narejena, čeprav nekatera preveč nasičena z rastjem, v katerem je nemogoče opaziti tiste prave skrivače, liki igralcev so dodelani in vozila dovolj podrobna. Nekaj težav smo doživeli le pri vodljivosti in uravnoteženosti določenih vozil, saj so nekatera preprosto preveč močna in jih je težko ukrotiti, še posebej če se nahajajo na nasprotni strani.

> **NEKAJ TEŽAV SMO IMELI Z VODLJIVOSTJO IN URAVNOTEŽENOSTJO DOLOČENIH VOZIL**

Problem igre pa še zdaleč ne tiči nekje v umetni inteligenci, okoljih ali čem drugem. Tiči v ponovljivosti in vsebini, ki je ni dovolj, da bi lahko igra obstala na sceni, če se ne bo vmes zgodilo seveda kaj drastičnega in bo LucasArts po tekočem začel izdajati nove stopnje, skupaj s popravki, ki bi igro dokončno napravili takšno, kot bi morala biti. Kaj se bo zgodilo čez mesece ali še prej, bomo videli, vedeti pa je potrebno zgolj to, da če skupnost ne potegne, potem pač ne potegne.

Tomaž Kotnik - An+!

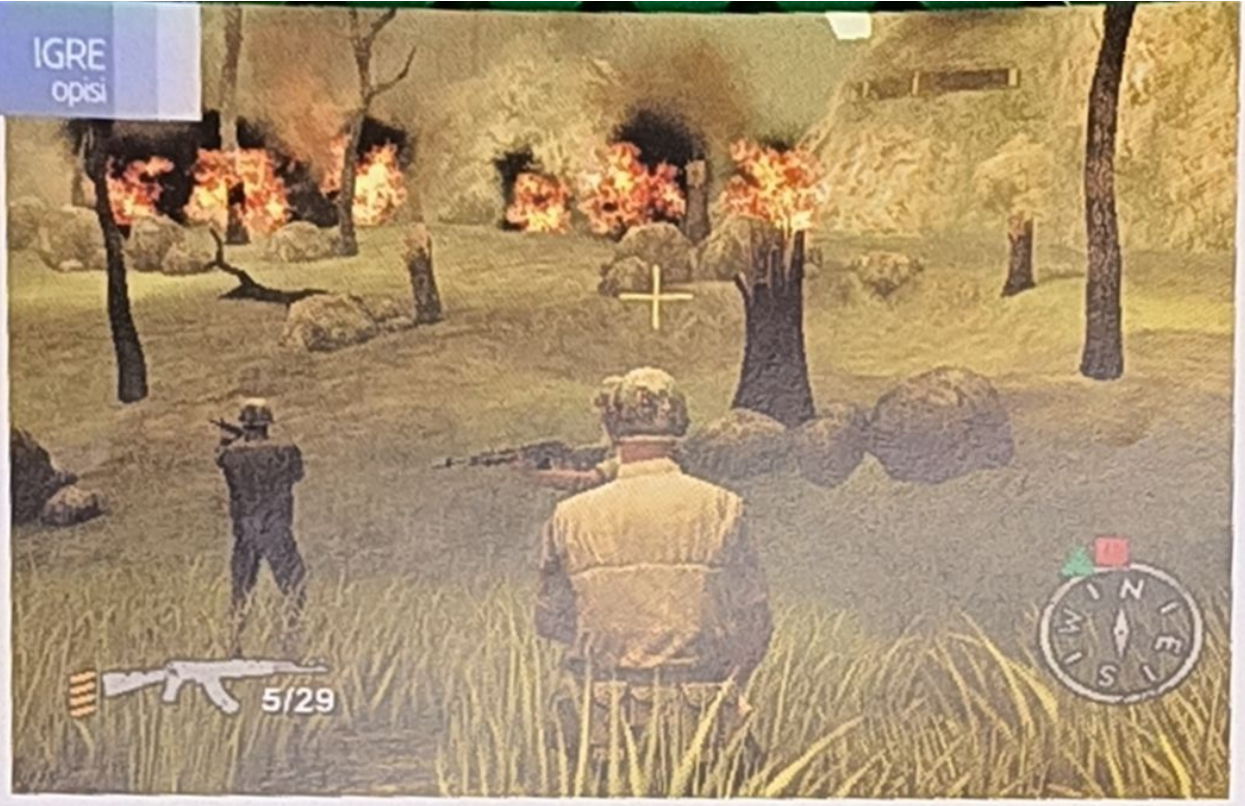
ZAVZEMANJE GALAKSIJE

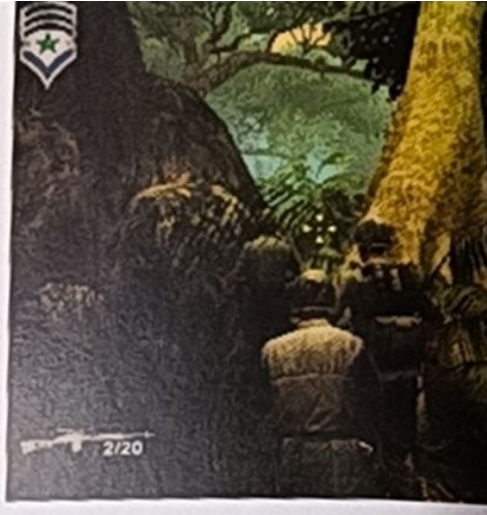
Kje sem že to videl?

V puščobno neinteligentnem načinu igranja je mogoče marsikaj početi, ne glede na to, da se pohajkovanje po planetih ponavlja in iste lokacije uzrete večkrat tudi iz vidika oči pod čelado druge armade. Lahko se podate v boj in odigrate katero izmed zgodovinskih bitk v vesolju *Star Wars* pa naj bo to napad Trgovske federacije na mirni planet Naboo ali poskus Dartha Vaderja, da izkorenini prisotnost upornikov na puščavskem planetu. Med boji se bodo pojavljali posamezni inserti iz filmov ter vam nekako le dali vedeti, kaj ste v danem trenutku postorili in v katerem filmu se nahajajo korenine spopada. Jasno, pogrešamo bolj dodelane sekvence ali zgodbo, pa nič zato, igra se ne namerava kosati s kakšnim *KOTOR* in podobnimi stvori. Če se odločite za način zavzemanja galaksije (Galactic Conquest) pa boste najprej morali izbrati stran, ki vam je na voljo. To so uporniki, Imperij ali Trgovska federacija. Pred vsakim spopadom boste izbrali planet, katerega želite podjarmiti svojemu vplivu, in izbirali boste lahko med posameznimi bonusi, ki bodo kasneje delali zgago sovragu na bojišču, pa naj bodo to napol pokvarjena vozila ali heroj jedi, ki ga nikakor ne boste mogli nadzorovati, bo pa spravljal nasprotnike ob živce s svojo svetlečo sabljo. Cilj vsega skupaj je, glej no glej, zavzeti prav vse planete.

Min 1,2GHz procesor, 128Mb RAM, 64Mb grafična kartica
Opt 2GHz procesor, 512Mb RAM, 128Mb grafična kartica
Večigralstvo 32 igralcev na spletu, 64 igralcev na omrežju LAN
Na spletu www.lucasarts.com/games/swbattlefront

PCF 80% "Spopadi v svetu *Star Wars*, ki smo jih že dolgo pričakovali"





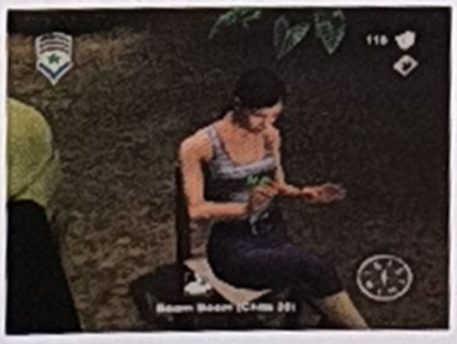
Shellshock 'Nam 67

TRETJEOSEBNA STRELJANKA Pozabite na medalje. Pozabite na spoštovanje. Za vas smo poskusili preživeti moro vojne v Vietnamu.

Založnik Eidos Razvijalec Guerrilla

Pričnimo s preprostim odgovorom na eno vprašanje: kako se lahko vrli opisovalec nategne? Sam sebe, pošteno in globoko. Preprosto. Urednik mu da na izbiro opis dveh iger. Prva, opisovalcu že znana, je nadaljevanje igre, ki se dogaja v drugi svetovni vojni, uganili ste, *Call of Duty: United Offensive*. Druga igra je tukaj opisani *Shellshock: Nam'67*. Moram priznati, da kadarkoli zaslišim ameriško okrajšavo besedice Vietnam, nekje globoko v meni eksplodira semi-jedrska bomba. Povzroči mi nekontroliran obrat leve ledvice, mini-twist vranice in ploskanje jeter v ritmu melodije naslovne skladbe, mega-zakonfetiš-kult filma, imenovanega *Apokalipsa zdaj, The End*, avtorji so seveda The Doors. Jasno, moral sem tega hudiča, zavoljo dobrih starih časov, ko sem ga kot še smrkavec zijal po "teve ena", gledati ravno predvčerajšnim. In bil sem v afektu, ko sem se zagrebel za naslov. Popadel sem ga, kot stekel pes popade neokužen zajčji brlog. Oh, ta groza bedne odločitve. Pričakoval sem napeto igro znotraj vietnamskih gozdov in riževih polj, tekanje po komunističnih rovih in nezadržno streljanje iz helikopterja, kajpak tudi po civilistih. Halo, igramo kot Američani.

Glede na priokus, ki smo ga dobili po igranju zadeve, upamo, da razvijalci iger ne mislijo posvojiti te vojne, kot se je zgodilo z drugo svetovno, ko smo kar naenkrat doživeli pravo poplavo iger s privzeto tematiko. Glede na to, da je v zadnjih tednih to že druga vietnamska "pokavščina" in da v naslednjih



GLAVNA Hmm. Mislim, da je že malce prepozno za napalm.

ZGORAJ DESNO "Za ritjo smo ti tovariš." Džungla ni kraj za mevže.

LEVO A misliš, da nas solze kaj ganejo, dečva?

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Conflict: Desert Storm 2** SCi
>> **Freedom Fighters** EA
>> **Manhunt** Rockstar

menda lahko pričakujemo še tri, se bojimo, da je naš strah res upravičen. *Shellshock* je hotel zagotoviti, da ne bo podoben nobeni igri tam zunaj in, o, da, res ni. Odlikovala bi ga naj predvsem kruta stopnja realnosti, iz škatle kar zazija tisti +18, na spletu so šli celo tako daleč, da so napisali, da bomo v igri doživeli vse možne svinjarije, ki so se tako rade dogajale tam, nekje v džungli. Če bi šlo verjeti založniku in razvijalcem, bi moral skupaj z razvojem v igri odraščati tudi naš lik, postal naj bi bolj izkušen ter se iz navadnega zelenca prelevil v smrtonosno spužvo, namenjeno brisanju rumenokožcev s tega planeta. Kako neumno z naše strani, da smo dejansko pričakovali elemente razvrščanja posameznih pridobljenih izkušenj med značilnosti vojaka. Edini egotrip v igri smo tako doživeli, ko so v eni izmed vmesnih sekvenc v igri prikazali, kako so našega vojačka povišali v specialca. To je vse, pa še ničev učinek je imelo na igralnost.

> **ŠE DOBRO, DA V IGRI NI VEČIGRALSTVA IN MOŽNOSTI ZA PONOVNO IGRANJE.**

Pogled na dogajanje v igri je tretjeoseben z možnostjo pogleda skozi muho ali podrobnejše merjenje v pisker sovraga. Orožij v igri je kar nekaj, naenkrat pa boste lahko nosili le en puškomitraljez ter pištolico, za pas pa si boste lahko zataknili nekaj vrst granat. Ostala orožja, ki jih trupla puščajo za sabo, je mogoče pobirati, a na tleh morate pač pustiti tisto, ki ga nosite. Sovražni Vietkongovci naletavajo na vas brez trohice zdrave pameti, pobiti jih je razmeroma lahko in če ne drugega, jih je vsaj veliko. Enostavno je tudi razorožiti katero izmed nastavljenih pasti, ki poležavajo okoli, varn jo bo pa vsaj ob "šraufanju" razneslo v fris. Zapomnite si le to, da je dovolj, da počepnete za kak grm in zdravje se vam bo povrnilo!?! Popolnoma odveč je torej, če poverno, da ponekod po tleh ležijo zavojčki prve pomoči, igra je tako ali tako preveč bedno zasnovana, da bi lahko v katerikoli izmed misij stegnili noge v horizontalen položaj. K temu bodo v dobri meri pripomogli tudi računalniško vodeni vojaki, ki so vam v večini misij dodeljeni in jih je nemogoče uničiti, preživijo vse, tako da jim lahko mirno prepustite, da počistijo okolico, preden se pomaknete naprej do točke, kjer igra zahteva kak poseben pristop k igranju, kar je v glavni meri povezano z nošenjem vaše glave naprodaj.

Umetna inteligenca resnično slabira v vseh pogledih in smereh in napake se kar vrstijo. Sovražnik bo bodisi dirjal proti vam ali pa bo skrit za istimi drevesi in grmovjem, vojaki bodo kričali tisti dve besedi, ki ju premorejo, in umirali v eksplozijah glave, odtrganih udov in tudi kar tako. Modeli so izdelani s premajhno stopnjo podrobnosti in razvijalci bi se lahko zgledovali po kakšni izmed modernejših iger, ki uporablja recimo fizikalni pogon Havok, kjer je užitek gledati, kako se sovražniki kot lutke zvrnejo po terenu, ko med rebra prejmejo smrtni strel. A tukaj je vse bolj, kako bi rekli, žalostno. In ker večina misij ni nič drugega kot pohod in košnja z mitraljezom z enega konca do drugega, ne boste ravno doživljali orgazmov. Hej, se bo našla misija, ko bo potrebno popaziti, da vas ne opazijo, ne skrbite, če vas bodo opazili, saj boste z veliko hrupa vsakič pripeljali stvar do konca. Igra je popolna arkada in se niti ne trudi postati kaj drugega. Med igranjem smo se vseskozi spraševali, kdaj nam bo zmanjkalo časa in bo treba v avtomat ponovno zabrisati žeton. Seveda ga ne bi več tvegali. V igri je skupaj dvanajst ali trinajst misij, ki jih je mogoče rešiti v enem popoldnevu, ne glede na izbrano težavnostno stopnjo in po vsaki misiji se boste vrnili v domačo bazo, kjer lahko v tri dni pohajkujete naokoli ali opravite katerega izmed popolnoma nepomembnih pogovorov s tistimi, ki so pač tam zato, ker pač so, ali pa plačate, da se položite z lokalno kurbico. Nepomembno.
Še dobro, da v igri ni večigralstva in možnosti za ponovno igranje. Ko jo končate, lahko nanjo zlahka pozabite, kljub dokaj prijetni grafiki.

Vietnamska vojna je stvar, ki je vsaj angleško govoreči razvijalci ne želijo razumeti ali pa so kratko malo preneumni. Pet milijonov mrtvih v Vietnamu in Kambodži na eni strani in 58.000 Američanov na drugi strani. Razvijalci so te cifre vzeli prekleto resno in se odločili, da bodo na trg prileteli z igro, ki bo podprla klanje naroda, ki si želi lastno državo. Kdo si želi gledati sceno, kjer eden izmed vaših vojaških pajdašev zveže prostitutko, jo pretepe in ji na koncu s precej velikim nožem prereže vrat? Slabo in za bruhat. Res.

Tomaž Kotnik – An+!

Min 1 GHz, 256 Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 2 GHz, 512 Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Bog-ne-daj
Na spletu www.eidos.co.uk

PCF 49% "Tale prikaz Vietnamske vojne je navaden juhu."

Silent Hill 4: The Room

ARKADNA AVANTURA Tomaž Kotnik si za ogrevanje pogleda vse tri dele *Exorcista*, zaloputne vrata sobe ter se spopade s čistim zlom.

Založnik Konami Razvijalec Konami

Ker se slabe grozljivke enako ustrašim kot dobre in v gate potočim telesno znojne tekočine hitreje kot ostali člani uredništva, kar je odurna dezinformacija teh strahopetcev, je razumljivo, da je naslednja grozljivka priromala v moj nabiralnik. Seveda zgolj in predvsem zaradi dejstva, ker je urednik premalo moški, da bi se spopadel z demonskim svetom pričujoče igre. V resnici sem se v svojem ostudnem življenju pod rjuho skrival že v toliko situacijah, da me nič več ne more presenetiti, pa če mi na fičkov pokrov motorja zareže sredi noči križanec med volkodlakom in, bog ne daj, tisto spako od poštarja, ki ne samo, da poševno gleda z neobritimi nozdrvmi in trepalnicami, predvčerajšnjim mi je v taco potisnil tudi tako usran kuli, da me je bilo strah pomisliti, kam vse ga je fant tiščal.

Silent Hill 4 je igra, katere konca boste veseli. Čutili boste olajšanje, ko bo enkrat konec ne-nehnega strižnja z ušesi in oprezanja za vsako senco v stanovanju. Hudiča, še moj foter se je v mojih očeh povampiril, prisežem, da pleza po stropu, preden gre spat. Igra se neposredno loti vašega centralnega živčevja in cel kup stvari je v njej, ki so namenjene temu, da ponorite. Škoda in še enkrat škoda, da gre za različico za PC, saj jo krasi kar nekaj napak, ki jih nikakor ne bi smelo biti, kljub temu pa bo tistim, ki se jim bo uspelo prebiti skozi stopnje prepolne zlobe, neprijetnih situacij in večkrat sprva paradoksalnih ugank, odleglo.

Zbudili se boste v stanovanju 302 na naslovu South Ashfield Apartment kot mladenič Henry Townshend. Sicer ta dotična oseba živi na tem naslovu že dve leti, a do sedaj je bilo vse lepo in prav. Pred nekaj dnevi pa so se pričeli glavoboli in krvave nočne more, stanovanje je v teh morah začelo razpadati, tik preden pa se je Henry zbudil pa mu je, jasno, za vrat moral skočiti tudi zombi, ki je pred tem padel iz stene, kot da je to nekaj najbolj normalnega na tem svetu. To še ni nič. Mora kot mora, boste rekli, a s to razliko, da je Henry sedaj v svoje stanovanje zaklenjen s poldvajseto kilo verig, njegovega kričanja nihče ne sliši (niti prelestna soseda, ki jo lahko skozi luknjo v steni pričnete opazovati v njeni spalnici preden gre... hudiča...), njegovega kriljenja z rokami skozi okna nihče ne vidi, odrezan je od sveta in prepuščen vam, da ga popeljete skozi zgodbo do konca. Preveč o zgodbi ne kaže razlagati, saj bi s tem vse pokvarili, naj omenimo le to, da bo pomagalo, če preiščete vsak košček stanovanja in si počasi izoblikujete sliko o tem, ali boste nadaljevali z igranjem ali boste raje stisnili rep med noge in se podali na Control Panel/Add/Remove Programs/SilentHill4/Uninstall/. Da. Ko poči v kopalnici, nikar ne pokažite preveč slabosti, tam se je prikazala le luknja, skozi katero boste prevečkrat zlezli v stopnje, kjer bo potrebno poleg pretepanja peklenskih kreatur tudi povezati delček ali dva zgodbe. Ta zajema med drugim okultno združenje, psihopatskega monlica in kar nekaj zablodelih duš, ki potrebujejo smernik ali pet. Nenehno pa se boste vračali nazaj v stanovanje, ki bo medtem postajalo obsede-no z zlimi duhovi.

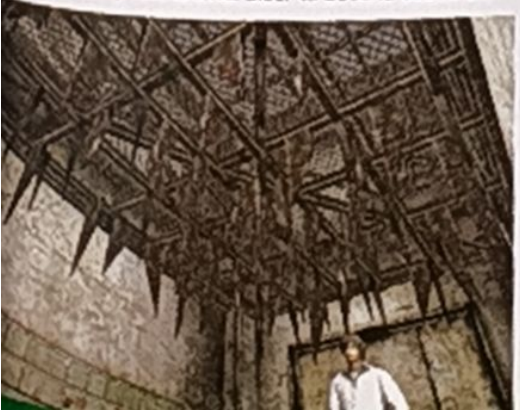
OGLEJTE SI ŠE TO...
>> **In Memoriam** Ubisoft
>> **Resident Evil 3** EA
>> **Doom3** Activision

> **PRED NEKAJ DNEVI PA SO SE PRIČELI GLAVOBOLI IN KRVAVE NOČNE MORE**

Igra vam bo pomagala z vedno novimi namigi, ki jih boste našli vsepovsod, opazovati bo treba slike na stenah, prebirati pamflete na mizah, zavrteti kako telefonsko številko. Potrebno bo zasukati rokave, če boste želeli, da se bo Henryjevo potovanje v lastno nočno moro končalo prijetno. Nekatere uganke zahtevajo precej prhljaja. Vse to pa nemara ni dovolj, da bi k igranju poleg ljubiteljev serije *Silent Hill* pritegnili še koga drugega. Medtem ko se boste v stanovanju podili naokoli v preprostem prvoosebnem pogledu, bo ta večino igre tretjeoseben, ki pa je tako trd, da boste z miško zagrizli skozi mizo. Kamera je grozna, kar na trenutke velja tudi za okorno premikanje. Pomislite na to, da vam roko žveči lebdeči zombi, vam pa kamera leno skače levo in desno. Neprijetno, res. A naj vas ne skrbi preveč, v rokah boste kljub vsemu prevečkrat imeli dovolj spodobno orožje, da boste zlahka prepričevali zlobne stvore, da vas ni preveč varno poskusiti popapcati. Orožja, kot so razne palice, zarjavela sekira, odsekana cev in pištola z dvanajstimi naboji, vam bodo prišla prav, pobrati pa bo vseeno treba še kakšen napitek za zdravje. Boji so kljub ternu povsem neatraktivni, četudi so spremenjeni in lahko sedaj držite gumb nekaj časa in nato dobro odmerjen udarec z vso silo usmerite proti peklenščkovi glavi, kar bo storilo več škode, kot bi je drugače. Velikanske vešče, zombiji, do mesa olupljeni psi, velikanski dojenčki z dvema glavama in duhovi, so narejeni z dovolj veliko stopnjo podrobnosti, okolja so prijetno ostudna v pozitivnem pomenu besede in čeprav se igre drži občutek, da je previečena s tanko plastjo lepila ali s prozornim selotejpom, je grafično dokaj spodobna, čeprav še najbolj spominja na emulacijo različice za Playstation. Škoda, da se razvijalci pri različici za PC niso bolj potrudili, prej omenjeno okorno premikanje bo vsem tistim, ki nimajo doma dobrega igrala za PC, povzročilo veliko preglavic.

Silent Hill 4: The Room je zagotovo igra, ki se lahko po stopnji kocinskega treninga postavi v sam vrh tovrstnih iger in čeprav bodo marsikoga od igranja odvrnile njene napake, jih ni toliko, da ne bi bilo vredno poskusa ali dveh, četudi vam prvič ne bo preveč sedlo, da bi jo igrali in preigrali. Jasno, nima pretirane ponovljive vrednosti, saj je nekaj situacij v igri res frustrirajočih, igra pa je tudi bolj upočasnjena glede na predhodnike. V navodilih bi jasno moralo pisati tudi, da jo je potrebno igrati okoli polnoči z ugasnjenimi lučmi in slušalkami na glas. Če vam uspe preživeti brez sivih las, se mi javite na naslov: Ljubljana, klinika Polje, soba 302, s pripisom: za spodletelega izganjalca.

Tomaž Kotnik – An+!



ZGORAJ LEVO *SH3* je igra, v kateri se boste veliko sekirali... dobesedno in do krvi.

ZGORAJ DESNO Če me ta korenina zgrabi, prisežem, da se bom posral.

SPODAJ LEVO Verjetno niste tako naivni, da bi lezli tu spodaj. Ali pač?

Min 1GHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Naka
Na spletu www.konamityo.com/sh4

PCF 80% "Dobra grozljivka, ki se lahko kosa z vsem, kar je strašljivega na trgu."

Transport Giant

POSLOVNA STRATEGIJA Malce je podobna slovenskim železnicam – one se ne zmenijo veliko za nas in mi ne za njih.

Založnik JoWood Razvijalec JoWood

Je nekaj odličnih iger s transportno industrijo v glavni vlogi. Ne, res, obstajajo. Najboljše – *Railroad Tycoon* na primer – vam dajo resničen občutek moči in vpliva; povezovanje družb in civilizacijo celotnih narodov. Ob njih se takoj vidite v vlogi sodobnega princa na belem konju, le da kopitarja na tej sliki nadomešča bleščeča se lokomotiva, ki drvi v mesto in prebivalcem prinaša lepši jutri. Smog gor ali dol. *Transport Giant* na drugi strani pa prinaša izkušnjo, ki je bolj boleča od enotedenskega zaprtja v zabojniku z zmrznjeno hrano. In v njem ni nobenega sladoleda.

Osrednja ideja je preprosta: povežite področja z zalogami in kraje s povpraševanjem, pri tem pa uporabite široko paleto vozil, ki so vam na voljo. Začnete daleč v preteklosti, ko so prah dvigovale še kočije in konji, ter se nato prebijate v sedanjost, ko vam postanejo dostopna letala, helikopterji in celo cepelini. Okolje boste tako lahko onesnaževali s skupno več kot 130 prevoznimi sredstvi. In kaj boste vlačili naokoli? Vse od ljudi do surovine za industrijo, pri čemer se ni mogoče izogniti znamenitim verigam. Saj veste kako to gre: od gozdarjev prevzamete hlode, te peljete na žago, ki vam izdela deske, te nujno potrebuje podjetje, ki sestavlja montažne hiše in po teh je neverjetno povpraševanje v sosednjem mestu. Vi ste tu, da vse te postaje med sabo povežete in s tem zaslužite mastne denarce, pri čemer velja, da bolj kot je vaš tovor podoben surovini, manj sala imajo novci.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Transport Tycoon** Atari
>> **Railroad Tycoon** Take 2 Interactive
>> **Railroad Pioneer** JoWood

ZGORAJ DESNO Nikar ne dobite zmotnih iluzij o *SimCity*: zgraditi ne morete ničesar bolj razburljivega od avtobusnega postajališča.

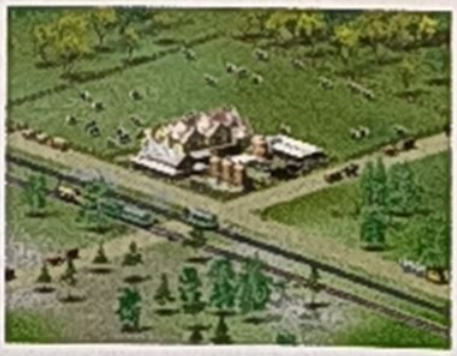
SPODAJ Podrobnosti v ozadju so silno privlačne, čeprav imajo mimoidoči grdo navado nenapovedano izparevati v zrak.

OKOLJE BOSTE TAKO LAHKO ONESNAŽEVALI S SKUPNO VEČ KOT 130 PREVOZNIMI SREDSTVI.

SMOG

Problemi pa se začnejo z vmesnikom, ki je strašanski. In tu govorimo na podlagi še posebej bolečih izkušenj, saj naše opisne različice gospodje niso opremili s priročnikom, kar v kombinaciji s popolnim pomanjkanjem pomoči znotraj same igre pomeni le eno: hud glavobol. Pomislite – *Tycoon*, pa nima niti učne misije! In četudi ste čudežen otrok, ki mu je dejansko jasno kaj se v igri dogaja, boste vseeno prav presenečeni nad odsotnostjo kakršnihkoli informacij na zaslonu – niti sledu ni o pomoči, ki bi se prikazala, ko greste s kazalcem miške čez gumbe, in edini način, da izveste, če je na določenem območju mogoče zgraditi pot in če bo ta dobičkonosna je, da to enostavno poizkusite.

To nas priročno pripelje do črne luknje v financah, ki se skriva v ekonomskem delu *Transport Gianta*. Vsaka zgradba in investicija bo od vas zahtevala smešno visoke vsote in da boste denar dobili nazaj, bo od vas terjalo mesece in mesece dolgočasnih prevažanj vedno istega tovora. Morda je to res realistično, a bi se bolj zabavali ob štetju tramov na 10 kilometrov dolgi železniški progi. Povrh vsega svojih rednih poti praktično nič ne spreminjate in to od vas zahtevajo le redke naloge. Redno pojavljanje novih, vse bolj svetlečih se vozil, morda res poskrbi za občasne poživitve in zamikalo vas bo, da boste svoje stare stroje zmetali stran, toda to hkrati pomeni tudi ponoven izlet v nadvse neroden in nepregleden urejevalnik urnika voženj, ki vam bo vse navdušenje zatrl že v kali.



Prizadevanja, da bi dogajanje poživili, je mogoče videti v spreminjajočih se ekonomskih razmerah, a igro tu spet tepe dejstvo, da vam nikakor noče dati nikakršnih informacij, sicer pa bilo vse skupaj v vsakem primeru nepomembno, saj nikoli nimate denarja, da bi lahko karkoli naredili. Stvari naredijo naslednji korak v smeri bizarnosti s posebnim "neskončnim" načinom igranja sandbox, ki vas celo ponese v prihodnost (vendar po letu 2050 ni nobenih novih vozil več), pred vas vrže eno izmed pokrajin iz Amerike ali Evrope ter naključno nametane vire povpraševanja in ponudbe – odveč je poudarjati, da pride tu praznost principa "poveži točke in nič drugega" le še bolj do izraza.

KONČNA GLAZURA

Zaključni udarec igri morda predstavlja dejstvo, da je vse renderirano s pomočjo motorja igre, ki pa ima očitno en sam cilinder. Medtem ko okolje skupaj s svojimi podrobno izdelanimi naokoli sprehajajočimi se računalniško nadziranimi enotami morda daje nekoliko bliščа, gre le za čokoladne mrvice na vrhu govna v obliki fiksiranega izometričnega pogleda in glasbe, ki zveni slabše od dveh opitih glasbenikov, ki se ponavadi silita igrati v kakšnih filmih iz osemdesetih let. Končnemu izdelku uspe biti dolgočasen iz vsakega možnega stališča, razen konstrukcije, ki je le silno utrudljiva. Več zabave nudi navadna avtobusna karta. **PCF**

KRUTA REALNOST

Se dolgočasite zaradi pomanjkanja pravega realizma v strategijah? Prenehajte, kajti ta igra ponuja popolno zlitje z resničnim svetom: čakanje na izgradnjo cest. Da, prav ste prebrali, v igri, katere smisel je gradnja transportnih povezav in so vse naloge časovno omejene, morate čakati na oznanitev "dokončano" (naznani jo sramotna, neumna animacija, sestavljena iz dveh sličic možičjev, ki švigata gor in dol), šele nato lahko vzpostavite stalne povezave. Medtem se vse postaje, skladišča in podobne stavbe pojavijo popolnoma dokončane, v trenutku, ko opravite klik z miško.

Min 500MHz, 64Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Vlaki na spletu ne vozijo.
Na spletu www.transportgiant.com

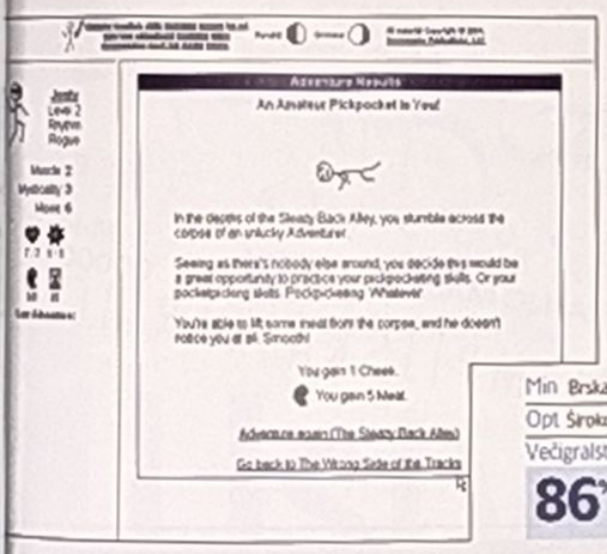
PCF 39% "Dolgočasna, polomljena in navdušujoča kot kolona na Črnem kalu."

Kingdom of Loathing

MMORPG Hancmanizem, ovekovečen v obliki igre.

Založnik: Asymmetrical Publications Inc. Na spletu: www.kingdomofloathing.com

Poskušali smo ostati ostri kritiki, a ta zadeva je enostavno prešla v naša srca: kdo pa ne bi vzljubil online igre RPG, ki od igralca zahteva maščevanje za smrt Duha angleškega jezika? Igrate kar v okencu elementarnega okna Javascript v vašem spletnem brskalniku, kjer enostavna navigacija in številne izbire ponujajo tradicionalno izkušnjo reševanja nalog in nabiranja izkušenj. Ampak vse to je skoraj nerazpoznavno pod debelo plastjo neverjetno odštekanih idej. Izbira lika med drugim ponuja "pretepača tjulenjev" in "tatu s harmoniko", tipične bitke vsebujejo motive iz *Muppet Showa* in borbe proti demoničnim makaronom, izkušnje pa v kategorijah kot sta "zlobnost" in "sarkazem" prejemate bolj ali manj naključno. Udeleženi igralci so se v glavnem nalezli tega prevladujočega smisla za nesmisel, tako da cvete proizvodnja stvari kot so "1337 7tr0uZORZ".



Min: Brskalnik, ki podpira Javo, 56k modem

Opt: Širokopasovna povezava

Večigralstvo: Samo online

86% "Bolj satira kot kaj drugega, s priokusom čudovitega, svežega online čudaštva."

Alpha Black Zero

EKIPNA STRELSKA Zveni slabo, pa niti ni.

Založnik: GMX Media Na spletu: www.gmxmedia.net/alphablackzero

Verjetno vam ne bo težko uganiti za kaj gre. Clancyjev žanr...v vesoljuuuuuu! Imamo pogumnega vodjo z bedastim mačističnim imenom, ki poveljuje svoji ekipi s strašansko vreščečim glasom in stereotipi in se seveda zoperstavi teroristom... pazite to... na Marsu! Odlično delo fantje, oskar vas čaka v nabiralniku.

Domnevamo, da so bili avtorji plačani na količino, kar je prineslo preštevilne stranske zaplete, nenavadno obširno zgodbo in (slab) poskus filmskega začetka. A ko boste enkrat zares padli v igro, boste spoznali, da pravzaprav ni tako slaba. Nadzirate lahko kateregakoli od vaših petih specialistov, ko tavate po velikanski Marsovi obli, sovražniki pa se potikajo naokoli dovolj prepričljivo, da vam bodo predstavljali izziv. Na žalost pa se trend ne nadaljuje v smeri realističnih reakcijskih časov, natančnega merjenja in pravilnega iskanja poti, kar kmalu napravi neskončna prostranstva Marsa precej depresivna.

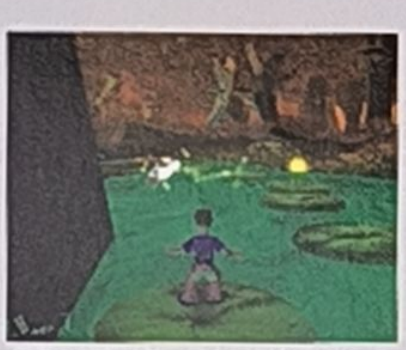
Min: 1GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Opt: 1,4GHz, 512Mb

Večigralstvo: 5 igralcev kooperativno

68% "Ravno se še izmuzne v kategorijo: dovolj drugačna, da je zanimiva."

MIMOGREDE, IZŠLE SO TUDI TE IGRE



GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION

Založnik: Focus Multimedia
Na spletu: www.focusmm.co.uk

Vedno so nam razlagali, da so otroci naša prihodnost. Držimo pesti, da ne, ker se nam bo res slabo pisalo, ko bodo prevzeli planet in nas vse nagnali v rudnike soli, ker jim dajemo igre, kot je tale. Baje *Galidor* temelji na TV oddaji... ki je igri prispevala slabo zgodbo in grozljivo stereotipne like. Komajda se ji ljubi nakazati, kaj je poanta igranja, nakar vas pusti brez navodil pred tipkovnico, polno pomešanih ukazov. Otroci bi se bolj zabavali, če bi čistili dimnike.

Min: 600MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt: 1Ghz, 256Mb RAM

Večigralstvo: Ne podpira

40% "Najboljčistokrvna izguba časa, kar smo jih zadnje čase videli."

ARMY MEN: SARGE'S WAR

Založnik: Take Two Interactive
Na spletu: www.take2games.co.uk

Poskusili smo, res smo poskusili. Prijazno smo sprejeli novico, da je nekdo odkupil 3DO-jevo škripajoče staro franšizo tretjeosebnih polomijad in verjeli, da se je dalo iz nje iztisniti še kaj življenja. Sedli smo in igrali. Ne bi se nam bilo treba truditi. Zadeva je ogabna. Grafika je predpotopna, nadzor naravnost smešen, misije pa od vas zahtevajo tekanje po oglatih stopnjah, streljanje v naključnih smereh in držanje pesti, da boste nekaj zadeli.

Min: 1,6GHz, 256Mb RAM

Opt: 2GHz, 512Mb RAM

Večigralstvo: Ni. Na srečo.

20% "Tako slaba, da je ne moremo več gledati. In je tudi ne bomo."

TRAINZ RAILWAY SIM ULTIMATE

Založnik: Focus Multimedia
Na spletu: www.focusmm.co.uk

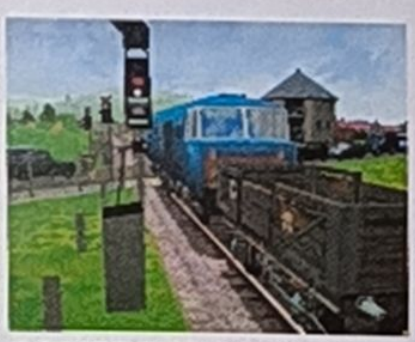
Medtem ko je Microsoftov *Train Simulator* že pred časom dokončno iztiril in končal med starim železjem, pa je za ljubitelje železnic spet posijala malo svetlejša luč v tunelu. Prišla je namreč ponovna izdaja dobro sprejete igre *Trainz Railway Simulator*. Vključuje toliko železnih konjičkov, da ne boste vedeli, v katerega bi najprej sedli, za uporabo skrajnje preprost urejevalnik stopenj in možnost, da sami sestavljate nezanesljive vozne rede. Dobra alternativa električni železnici.

Min: 400 MHz, 128Mb RAM

Opt: 800MHz, 256Mb RAM

Večigralstvo: Ne

80% "Zgledno narejena simulacija za vse navdušence nad tiri."



SOMERSET RAILWAY – TRAIN SIM PACK

Založnik: Just Trains
Na spletu: www.justflight.com

S kombiniranjem magije vroče pare in zemeljskih šarmov West Countryja vam tale dodatek za *Microsoft Train Simulator* omogoča divjanje med Mineheadom in Bishop Lyneardom. V kompletu dobite lokomotive iz petih različnih obdobij, nadzorni sistem pa je prenesen v igro tako natančno, da se boste z nekaterimi stroji prav borili. V trenutkih miru boste skozi okno lahko opazovali natančno izdelano okolico in črede živine. Edino, kar manjka, je lopata za premog.

Min: 1,2GHz, 128Mb RAM, *MS Train Sim*

Opt: 1,6Ghz, 512Mb RAM

Večigralstvo: Ne

85% "Morda celo preveč natančen dodatek za svoje dobro."

www.adriatic.si

Nezgodno zavarovanje otrok, šolske mladine in študentov 2004 / 2005

Adriatic
zavarovalna družba d.d.
Adriatic Maribor
Jadranska 25/a, tel.: 02 320-81-10

www.adriatic.si NAGRAJUJE

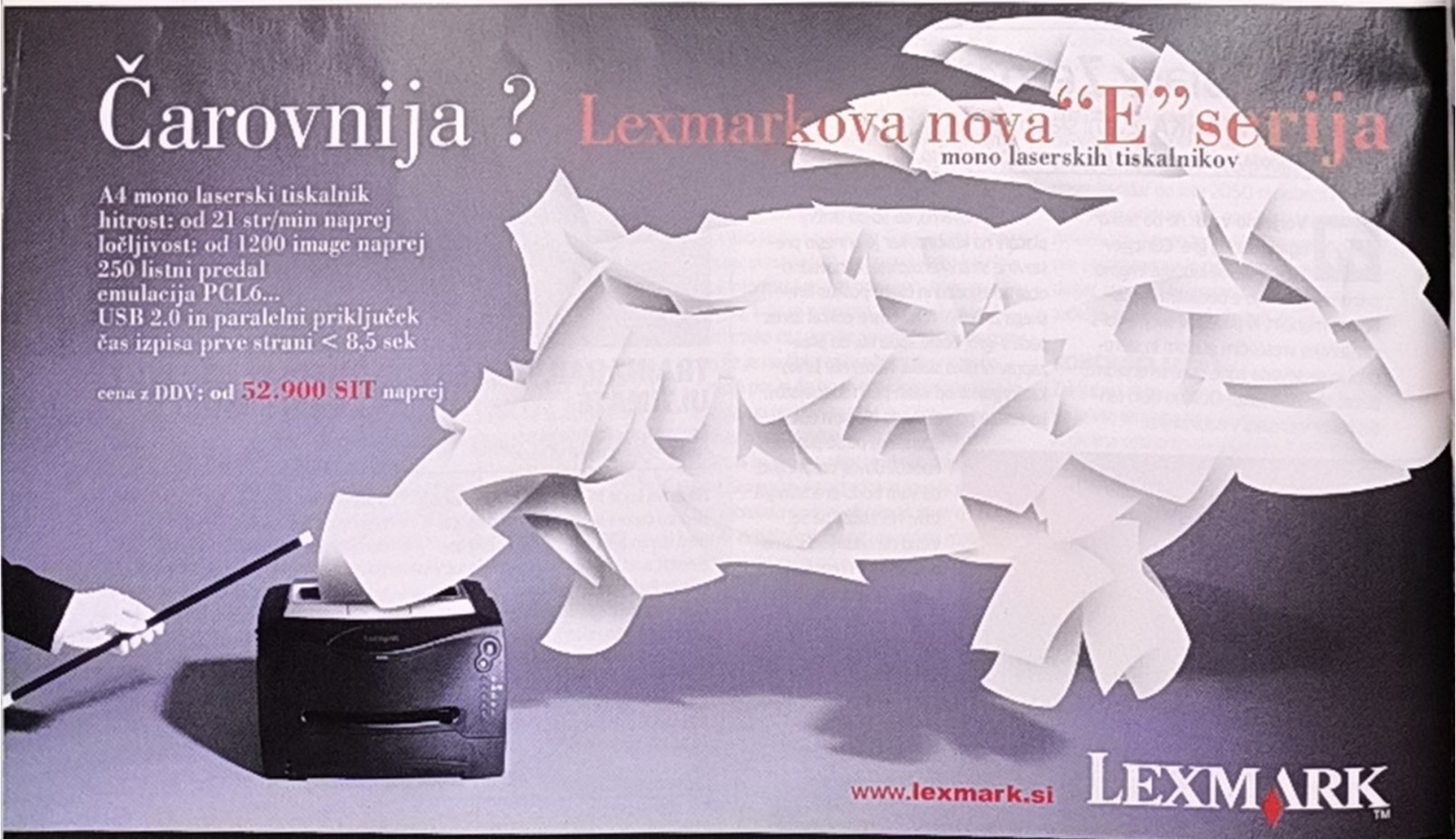
Vsi, ki boste sklenili nezgodno zavarovanje PREK INTERNETA do 31.10.2004 prejmete letno OLIMPIJSKO KARTICO ugodnosti. Ta združuje najboljšo športno turistično ponudbo v Sloveniji in vsem imetnikom kartice ponuja bogat program z idejami za aktivno preživljanje prostega časa ter vrsto ugodnosti, med drugim tudi:

- 10 do 50% popusta pri nakupu dnevnih smučarskih vozovnic in kart za kopanje,
- zelo ugodne aktivne športne vikende,
- zanimive športne rekreativne prireditve z bogatimi nagradami,
- nakup športne opreme z znatnimi popusti pri partnerjih,
- 20% popusta pri nakupu Olimpijske kartice za starše.

Čarovnija ? Lexmarkova nova "E" serija
mono laserskih tiskalnikov

A4 mono laserski tiskalnik
hitrost: od 21 str/min naprej
ločljivost: od 1200 image naprej
250 listni predal
emulacija PCL6...
USB 2.0 in paralelni priključek
čas izpisa prve strani < 8,5 sek

cena z DDV: od **52.900 SIT** naprej



www.lexmark.si LEXMARK™

Pooblaščeni prodajalci: **01** ITS Intertrade Sistemi 585-58-00, AskPro 433-06-54, Zelinka 432-91-87, UnistarLC 475-55-02, ATR 586-25-09, AskNet 500-04-80, Add 479-00-11, ECS 588-71-00, Liko Pris 750-64-00, Simt 786-62-00, Marand 283-33-77, Telprom 586-31-60, E-Misija 830-35-46, **02** Alcad 818-72-58, Marand 229-72-22, OrgTend 250-57-50, **03** Marand 739-01-60, **07** Aldos 496-64-40, Genus 332-25-26

ALTERNA Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana, t. 01 5202 800, f. 01 5202 840
www.alterna-i.si

Prvi del

Ustvarite prizorišče

Če ste se zmeraj želeli postaviti v vlogo stvarnika in po naši ljubi Zemlji raztrositi nekaj čudovitih krajin, samo brez panike. Vaše sanje vam bomo pomagali uresničiti v tem vodiču po *Vue d'Esprit 3.1*.

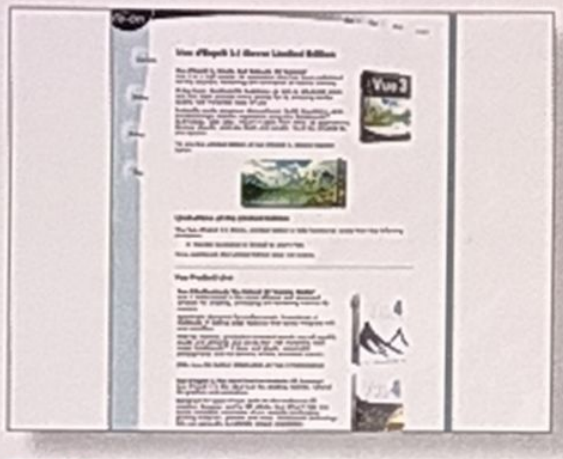
V vsi imamo radi pošteno dozo treh dimenzij, pa naj gre pri tem za psevdorealisitčen svet *Shreka 2* ali pa nepozabno nezemeljsko vzdušje, ki je zaslovelo s *Half-Liforn*. Čeprav taka dovršenost umetniških učinkov zahteva veliko časa, pa to še ne pomeni, da sami z uporabo PC-ja in prave programske opreme ne morete ustvariti česa zares osupljivega. Na srečo so današnji vrhunski programi polni številnih možnosti, ki omogočajo, da se tudi amaterski ustvarjalci dokopljejo do profesionalnih rezultatov ne da bi za to morali uničiti bančni račun ali, kar je ravno tako pomembno, lasten PC.

In tukaj nastopi veličastni Vue d'Esprit 3.1, neverjetno prefinjen kos programske opreme, ki je z lahkoto dosegel status najboljšega urejevalnika naravnih krajin, ki ga sploh lahko kupite – vsaj za manj kot tisoč dolarjev. Specializiran je za ustvarjanje najbolj zapletenih 3D pred-metov, kot so naravni pojavi. Z njegovo pomočjo boste lahko ustvarjali valovite pokrajine hribov in gora, dodajali presenetljivo realistične oblake, meglo in vreme, navrgli nekaj rastlinja, kot so drevesa in grmički, nato pa vse skupaj zaokrožili s proceduralnimi teksturami.

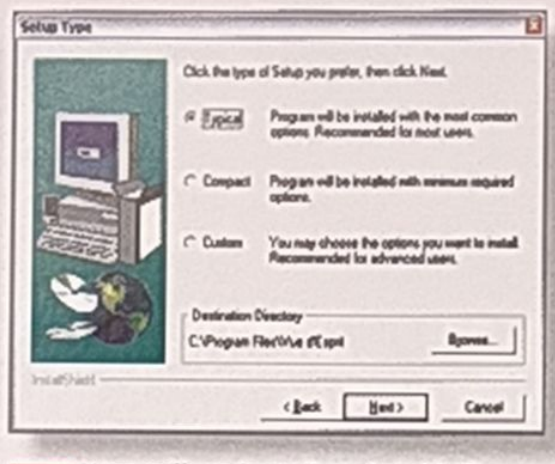
Če ste pred tem že uporabljali kateri koli 3D paket, boste opazili, da Vue pri oblikovanju vaših prizorišč deluje na podoben način. Pa tudi če ste začetnik, vam ne bo delal nobenih preglavic. Zato kar začnimo!

Kako začeti

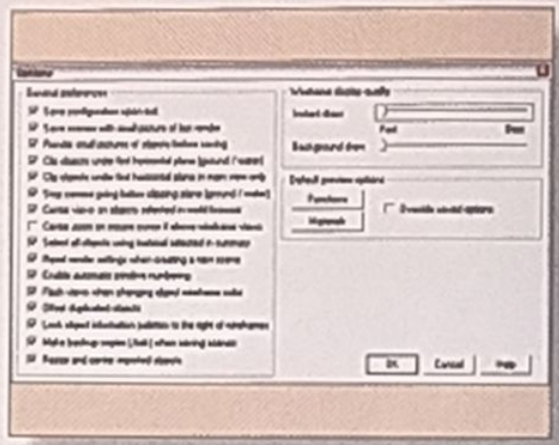
Kako registrirati in optimizirati vašo demo različico *Vue d'Esprit 3.1*.



1 Pred namestitvijo se prepričajte, da ste se registrirali pri e-on software, kjer boste dobili serijsko številko: obiščite http://secure.e-onsoftware.com/Products/Vue3/LimitedEdition. Med namestitvenim postopkom boste morali vnesti to številko, saj bo drugače *Vue 3.1* ob zagonu prikazal sporočilo o napaki.



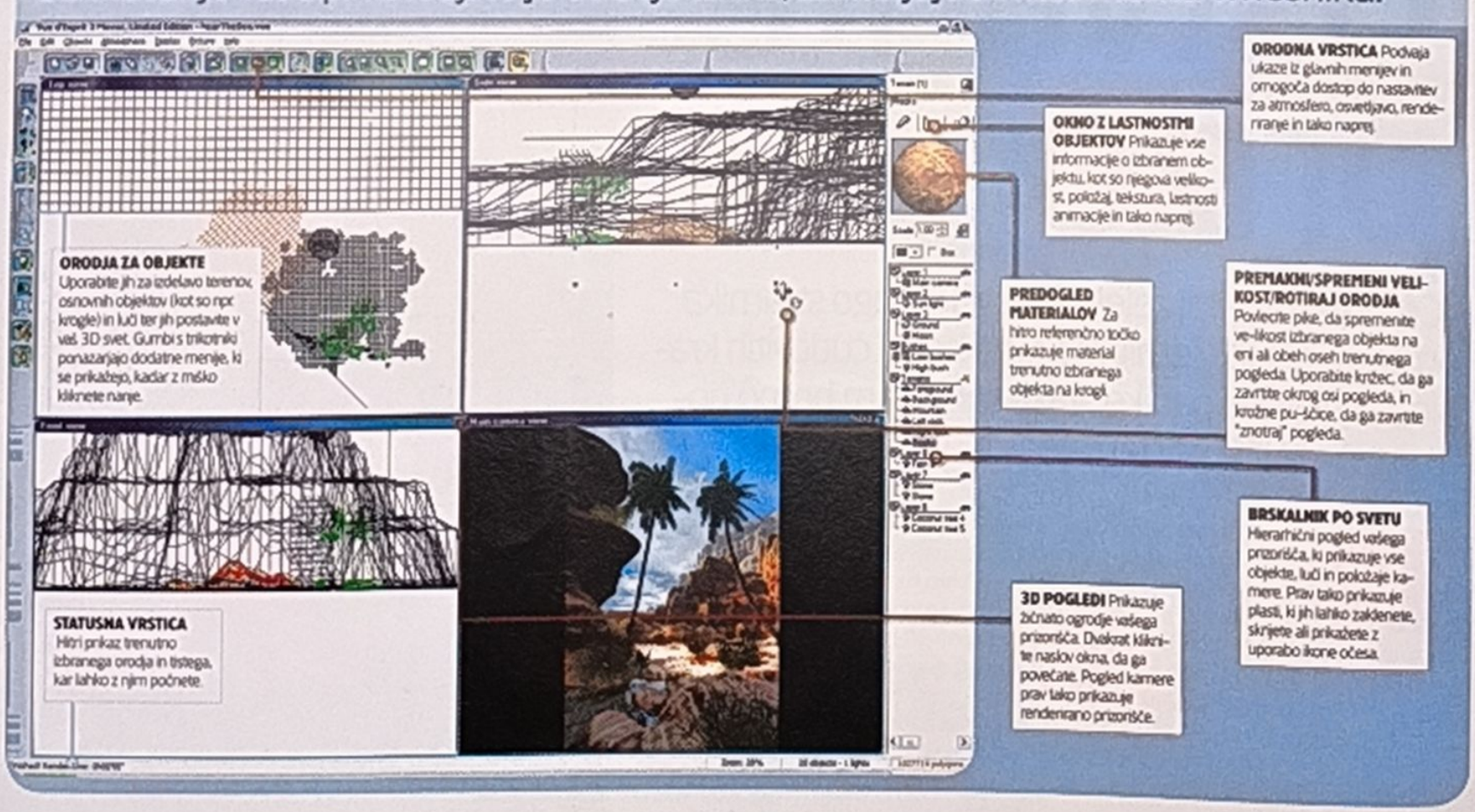
2 V tem vodiču predpostavljamo, da ste izbrali možnost tipične namestitve, ki omogoča, da se vsi prednastavljeni vzorci za materiale kopirajo na trdi disk. Če vam prostora na disku zares primanjkuje, pa nikar ne skrbite, saj lahko Vue tiste datoteke, ki vam manjkajo, dinamično kopira s CD-ja, ko jih naložite.



3 Če uporabljate počasnejši računalnik ali grafično kartico, boste ravnali modro, če boste pred uporabo Vue spremenili nekaj nastavitev zaslona. Zaženite ga in poiščite **File → Options**. Pod **Wireframe Display Quality** boste morali oba drsnika prestaviti na **Fast**. S tem boste pospešili ponovni izris slike na zaslonu.

Od blizu: obvladajte Vue d'Esprit

Oblikovanje vaše prve krajine je otročje lahko, zahvaljujoč intuitivnemu vmesniku.



VEČPLASTNI PRISTOP

V prizorišču z velikim številom objektov lahko uporabite plasti, s čimer omejite nadloge pri njihovem razporejanju. Na primer, vse svoje terene spravite v eno plast, svoje rastlinstvo v drugo in tako naprej. Na ta način lahko skrijete, prikažete ali zaklenete celotne pakete objektov z enim samim klikom in tako pospešite postopek. Preprosto povlecite in spustite objekte med plastmi in jim dodelite mesto.

PRAVA RAZMERJA

Funkcija Scale v oknu Objects Properties je lahko priročna, kadar delate z materiali. Kot ste morda uganili, vpliva na velikost materiala, kadar ga nanesete na objekt, običajno pa se morate z njo malce poigrati, da dosežete pravi učinek. Na primer, vodni materiali z veliko velikostno vrednostjo, pogosto proizvedejo velikanske valove, ki delujejo nesorazmerno v primerjavi z vsem ostalim.

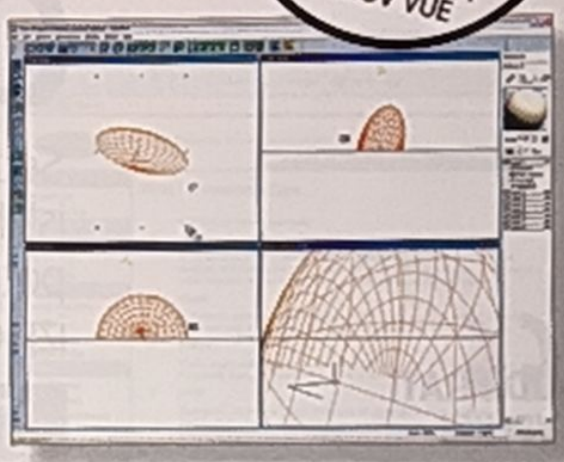
Izmišljena dežela

Ne, ne republika Palma de Coco, o kateri je pel Iztok Mlakar.

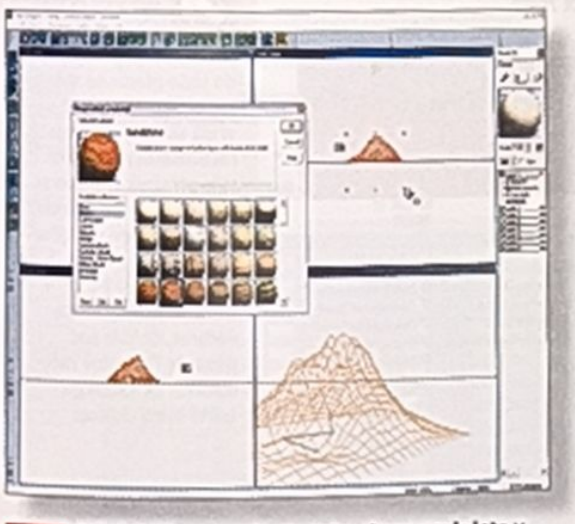
NASLEDNJI MESEC
USTVARITE ŠE BOLJ KOMPLEKSNE PRIZORE IN SE SPOPADITE Z UREJEVALNIKOM TERENOV VUE

1 Izberite **File → New** ali kliknite na gumb **New Document**, da začnete z ustvarjanjem prizorišča. Najprej boste morali izbrati prednastavljeno podlago, ki vključuje oblake, položaj sonca ter meglo, meglice, barvo ambientne luči in tako naprej. Začnite z eno izmed predlog v kategorijah **Daytime** ali **Sunshine**, kot je **Washington**.

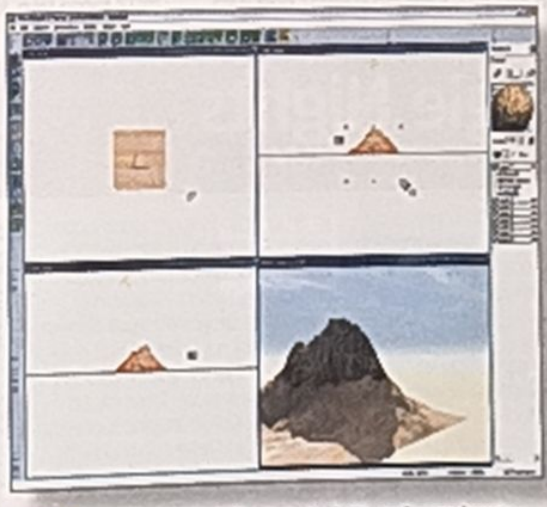
2 Opazili boste, da so objekti na tleh (neskončna ploskev), kamera in sonce avtomatsko postavljeni na prizorišče v plast 1. Kliknite kateregakoli, da si v oknu **Object Properties** ogledate informacije o njem. Na tej točki se lahko po želji lotite renderiranja, tako da kliknete gumb v najbolj desnem koncu zgornje orodne vrstice.



3 Razvrščanje objektov je v **Vue** precej enostavno. Najprej prizorišču dodajte kroglo, tako da kliknete na gumb **Sphere** na levi. Opazite lahko orodja, ki se pojavijo okoli izbrane krogle v zgornjem pogledu. Osem pik vam omogoča, da spremenite velikost krogle po eni ali obeh oseh. Drugi dve ikoni vam omogočata, da jo zavrtite okrog različnih osi.



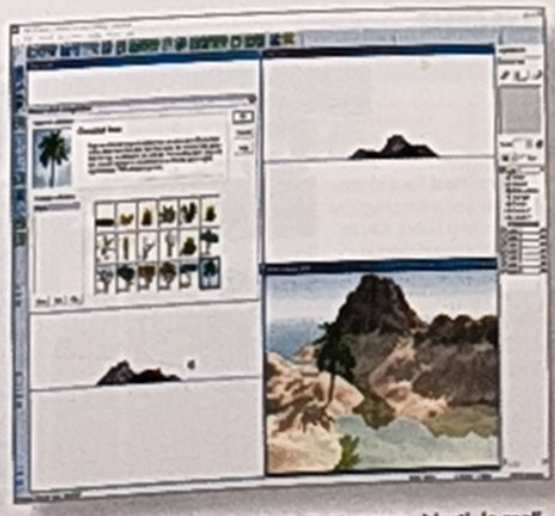
4 Objekt lahko premaknete tako, da ga povlečete v kateri koli pogled. Sedaj izbrišite kroglo, dodali pa bomo objekt krajine ali terena. Spet preprosto kliknite na gumb **Terrain**; pojavil se bo naključno generiran fraktalni teren. Dodajte še sočno talno teksturo. Ko ste izbrali teren, kliknite gumb na desni strani vrednosti **Scale** v oknu **Object Properties**.



5 Pojavi se brskalnik po materialih, poln prednastavljenih materialov za zemljo, vodo in tako naprej. Pogumno prebrskajte: tisti v sekciji **Landscapes** so primerni za terene. Mi smo se odločili za možnost **Chipped with paths**. Z dvakratnim klikom jo dodelite terenu, kot lahko vidite v predogledni kroglI **Object Properties**. Na hitro renderirajte.

6 Večina prizorišč *Vue d'Esprit* uporablja kombinacije teh terenskih objektov, zato jih dodajte še nekaj, po želji jim dodelite različne teksture in premaknite kamero (to storite z uporabo enakih prilagoditvenih orodij kot prej) v boljši položaj. Običajno je najlaže nastaviti kamero v treh ravninah in si nato ogledati rezultat v pogledu kamere.

7 Dodajmo še nekaj vode, da se znebimo tistega dolgočasnega ozadja. Kliknite gumb **Water** na levi strani in pojavila se bo še ena neskončna ploskev, tokrat z vodno teksturo. Premaknite jo navzgor ali navzdol, da se prilega vašemu terenu, pri tem pa jo na hitro tudi renderirajte. Material za vodo lahko spet spremenite z gumbom **Load Material**: izberite nekaj iz kategorije **Liquids**.



8 Ena izmed stvari, v katerih **Vue** zares blesti, je realistično rastlinstvo, zato ga bomo nekaj tudi dodali. Tokrat boste morali z desnim gumbom miške kliknIti gumb **Vegetation** na levi orodni vrstici, da se prikaže brskalnik po rastlinstvu. Če želite prizoru dodati kokosovo palmo, je potrebno nanjo le dvakrat kliknIti. Premaknite jo in ji spremenite velikost, da bo ustrezala vašemu terenu.

9 Dodajte še več rastlin z levim klikom na gumb **Vegetation**: vsaka je naključno generirana. Razporedite jih tako kot prej in jim po želji dodajte še razne tropske rastline. Za boljšo osvetljenost lahko prav tako spremenite položaj sonca ali pa se še malo poigrate z materiali. In to je v bistvu vse, kar morate vedeti: sedaj poznate osnove izdelovanja katerega koli prizora z *Vue*.

DRUGI DEL

Grulite med delom

Sedaj vam je omogočen dostop do vaših medijskih datotek tudi preko spleta. Za vas smo se potrudili in sklonili glavo v upanju, da bomo izgledali kar se da zaposleno.

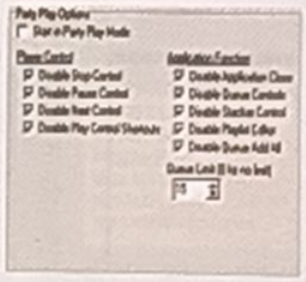
ODPIRATI VELIKE KNJIŽNICE SKLADB JE ENOSTAVNO, VSE DATOTEKE SO NA VOLJO NA ENEM PC-JU

Predvajanje glasbe naokoli po hiši ali stanovanju je bila prejšnji mesec glavna tema naših delavnic. Pokazali smo vam, kako enostavno je namestiti program *Command Cubes* in z njegovo pomočjo v različnih sobah poslušati različno glasbo, sprejeto? Tokrat bomo stopili še korak naprej in vam pokazali, kako lahko glasbo, ki jo imate shranjeno doma na vašem računalniku, poslušate v službi. Zaželeli ste si verjetno tudi delčka znanja o tem, kako deliti vaše glasbene okuse s prijateljem ali več prijatelji kar preko spleta. Odpirati velike knjižnice skladb je enostavno, vse datoteke so vam seveda na voljo na enem samem PC-ju. Pokazali vam bomo tudi, kako poimenujete vaše glasbene datoteke in to na najbolj učinkovit način, tako da vam bo uspelo organizirati vaše datoteke MP3 točno tako, kot želite.

Boogie Nights

Nič boljše zabave od zabave v CC

Vaša zabava je bila načrtovana do zadnje podrobnosti, seznam skladb izpiljen do konca in bi tudi sledil splošnemu vzdušju na zabavi, če ne bi nek klovn medtem začel predvajati glasbe, ki totalno pokvari vzdušje in, lej ga, pa splavajo bejbe po vodi. Vse kaže, da potrebujete način Party Mode, ki vam bo omogočil, da se na vmesniku prikazujejo le gumbi, za katere vi želite, da jih drugi vidijo in so jih zmožni uporabljati. Pravzaprav boste tako določene možnosti pač zaklenili pred vsiljivci, ki bi lahko s klikanjem in vtikanjem v program zmedli celotno zabavo. Zdaj navdušencu nad duetom Wham! ne bo več omogočeno predvajanje skladbe *Wake Me Up Before You Go Go* enajstič zapovrstjo in gostje bodo rešeni vprašanja "Je lepo biti neumen?"



ZLATI NASVET

Vaš ponudnik internetne povezave in uslug lahko vaš spletni IP naslov večkrat zamenja in to lahko postane težavno, kadar želite priti do vašega domačega računalnika od drugod. Če nimate statičnega IP naslova, uporabite sistem dinamičnih naslovov kot je Zonedit, ki ga lahko dobite na www.zoneedit.com. Popravki programa *Command Cubes* se bodo kmalu spopadli tudi s to težavo.

Ko boste namestili svoj sistem tako, da bodo lahko vaši prijatelji prišli do vaše glasbene zbirke, bi vam lahko oni vrnili uslugo. Na svoje računalnike naj namestijo strežnik *Command Cubes*, se držijo navodil in kmalu boste do njihovih glasbenih datotek lahko dostopali tudi sami. To lahko storite večkrat, dokler pač poznate IP naslov računalnika, za katerega želite imeti dostop.

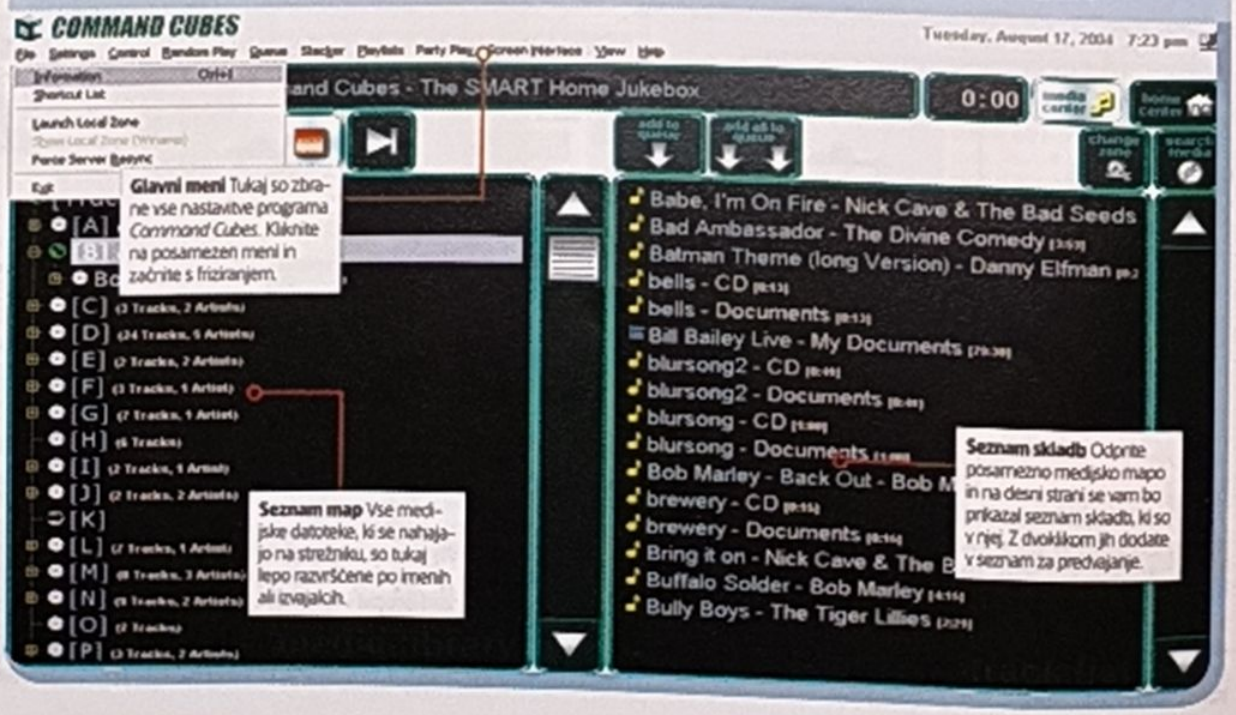
TV Narod

Delite najljubše oddaje.

Predvajanje videa preko Media Zones je enostavnejše kot predvajanje glasbe. To pa predvsem zato, ker video datoteke ne uporabljajo istih oznak kot zvočne datoteke. Ne uporabljajo identifikacijskih oznak (ID). Programu *Command Cubes* tako le preprosto pokažete, kje se nahajajo vaše priljubljene nadaljevanke in filmi, in preko omrežja jih lahko pošiljate do drugih računalnikov s prav takšno lahkoto kot prej glasbo. TV oddaje si lahko celo shranite s pomočjo vaše TV kartice in jih pošljete do računalnika, ki je dejansko povezan s pravim televizorjem. Na žalost MPEG-ov prek spleta ne boste mogli predvajati, počakati boste morali, da se datoteke snamejo. Za to omejitev je kriv *Winamp*. Datoteke WMV se predvajajo bolje.

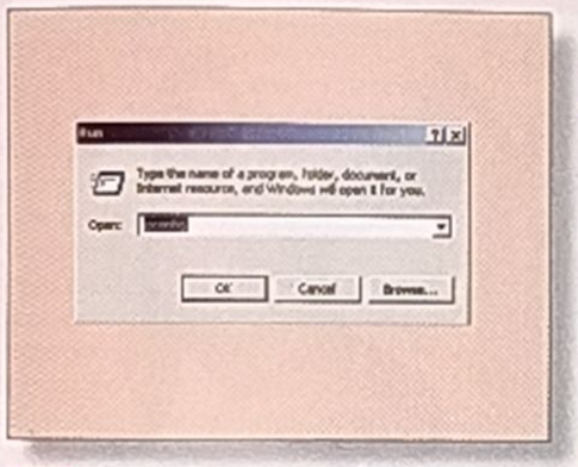
Od blizu: Glavni vmesnik

Prevzemite nadzor nad *Command Cubes* s tem vodičem

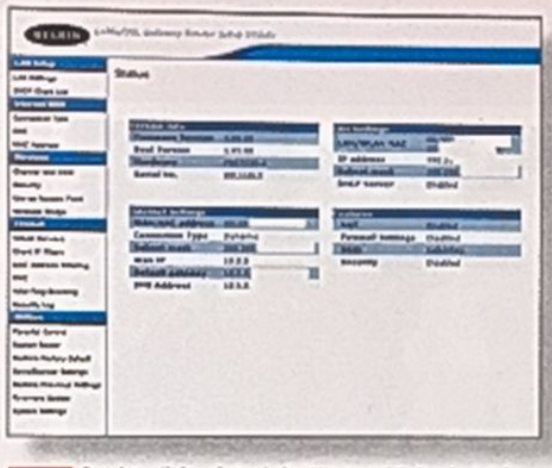


Dežela Naredi in verjemi

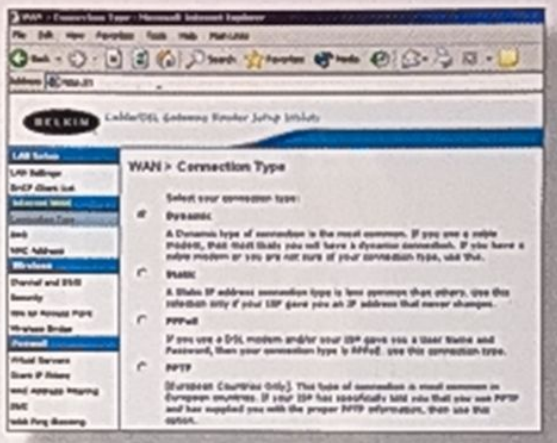
To lahko postane tudi vaš osebni svet.



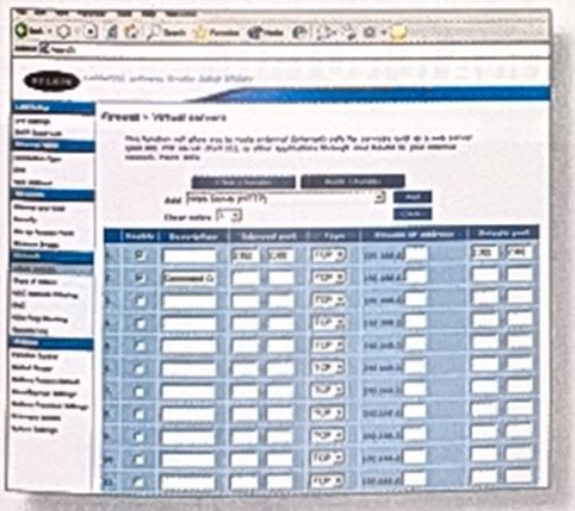
1 Najprej zapišite svoj IP naslov. Če ste že namestili *Command Cubes*, bi ga morali poznati, drugače se odpravite na Start+Run in vpišite IPCONFIG. Številka, ki se bo prikazala, naj bi bila podobna recimo 192.168.0.2. To je IP naslov vašega računalnika. Zapišite, smo rekli.



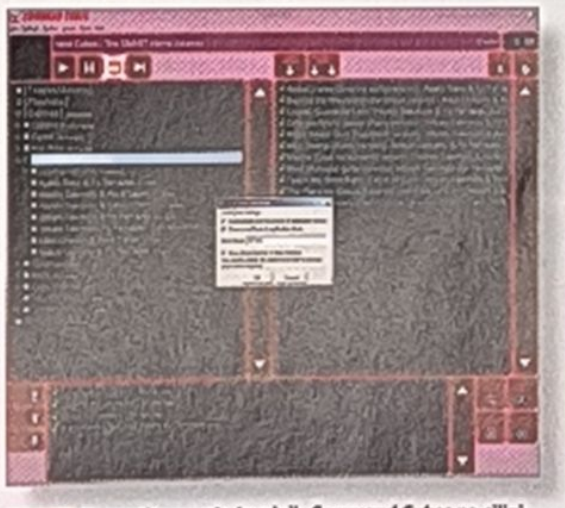
2 Predstavljajte si strežnik *Command Cubes* kot spletni strežnik, ki vaše medijske datoteke potiska proti pregledovalniku. Tega pa morate obravnavati kot spletni brskalnik. Da lahko na notranjem omrežju omogočite skupno rabo medijskih datotek potrebujete IP naslove posameznih računalnikov in tudi IP naslov usmerjevalnika.



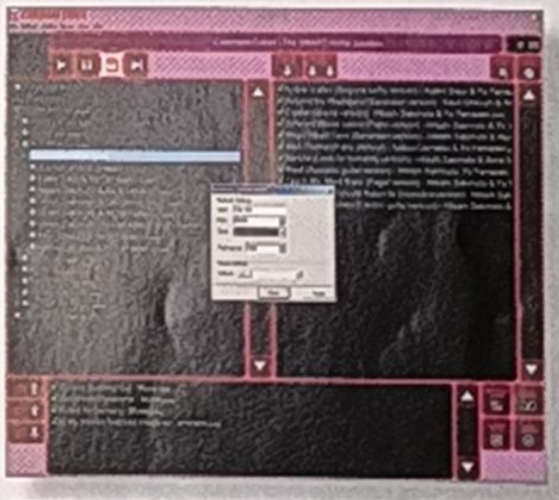
3 Mi smo uporabili usmerjevalnik Belkin Wireless, ki nam omogoča spreminjanje katerekoli nastavitve preko spletnega vmesnika, kot večina modernih naprav te sorte. Poiščite nastavitev WAN IP ali Public IP, ter si jo zapomnite. Zdaj bi morali biti pripravljeni za odpiranje vrat usmerjevalnika.



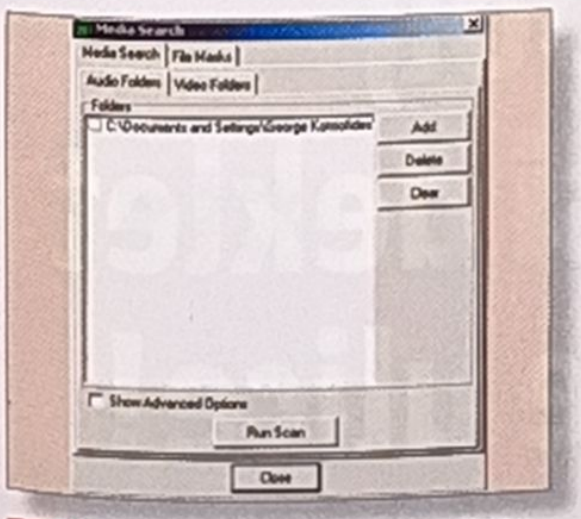
4 Podajte se v nastavitve svojega usmerjevalnika in nastavite vrata. Program *Command Cubes* deluje na dvojih vratih, ki so privzeto nastavljena na 60080 in 60081. Vnesti boste morali tudi svoj IP naslov in javni IP usmerjevalnika. Zdaj bi moralo biti na PC-ju, ki vam bo služil kot strežnik, vse nastavljeno.



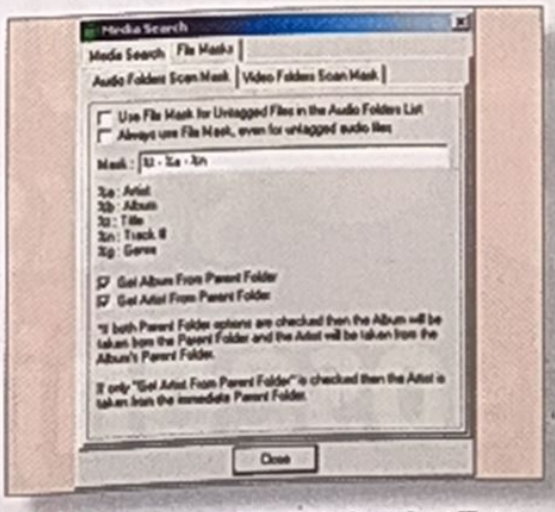
5 Namestite pregledovalnik *Command Cubes* na cilјni PC in nastavite območje na novem računalniku (če tega ne znate več, si oglejte prejšnjo številko *PCF*) ter mu posredujte informacijo o javnem naslovu IP vašega usmerjevalnika. Ukažite oknu pregledovalnika, naj se sinhronizira s strežnikom.



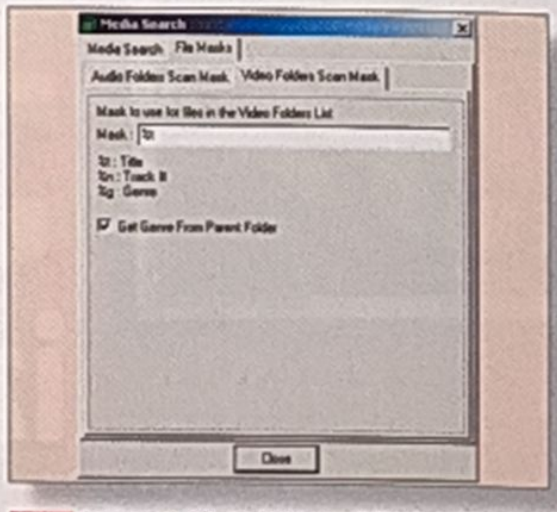
6 Znotraj okna pregledovalnika bi zdaj morali že videti vse medijske datoteke, ki se nahajajo na strežniku. Omogočena vam je torej skupna raba teh datotek, posredujete pa jih lahko svojim prijateljem, ki bodo imeli dostop do njih. Zaganjali jih bodo lahko na svojem PC-ju od koderkoli na svetu. Kewl.



7 Ko boste končali z nastavitvijo, bo jasno prišel čas, ko boste morali pravilno poimenovati vaše datoteke. Program omogoča to urejanje, če se datoteke podijo naokoli brez identifikacijskih oznak. To boste lahko postorili znotraj dela orodja, ki zadeva strežnik.



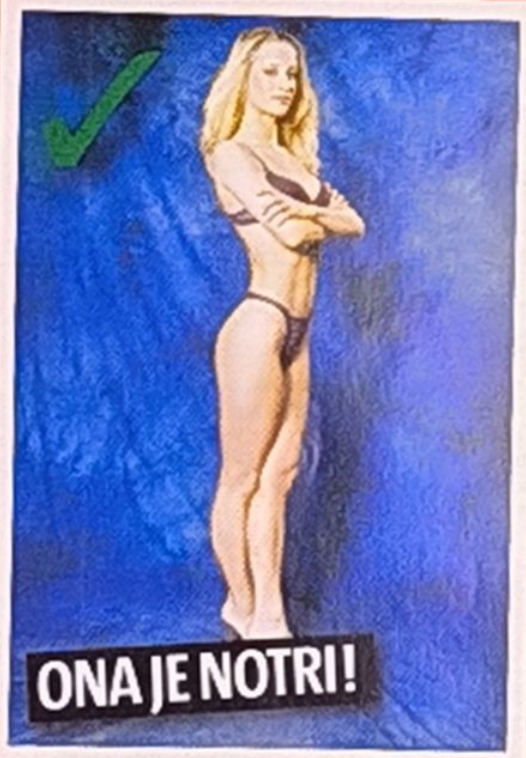
8 Odprite okno strežnika in izberite možnost **File** ter nato **Scan Media Folders** ter kliknite na **File masks**. Če se vam na zaslonu ne izpiše nobena identifikacija, bo program preveril tudi ime datoteke. Znotraj okna **Mask** pa lahko spreminjate informacijo o posamezni datoteki, kot vam prija. Običajno uporabimo obliko Naslov_Izvajalec_Številka.



9 Lahko uporabite to, lahko pa odkljukate tudi možnosti pod oknom, če ne želite, da bi se vaše datoteke pravilno poimenovale – omogočeno je tudi preprosto poimenovanje datotek in njihova postavitev v posamezne mape. Kot boste videli, je video datoteke precej enostavneje razvrščati, saj v osnovi od vas zahtevajo le naslov.

FHM

FHM
Bejba sosednje ulice 2004



FHM
V PRODAJI OD 10. OKTOBRA

V NOVI ŠTEVILKI

50 Najbolj seksi deklet iz sosednje ulice!

BREZPLAČNA KNJIŽICA!

Serif PagePlus 6

V tej številki vam bomo pokazali, kako izvleči kar največ iz namiznega založništva. In postaviti *PCFormat*. In še kaj.

Celotna različica na disku

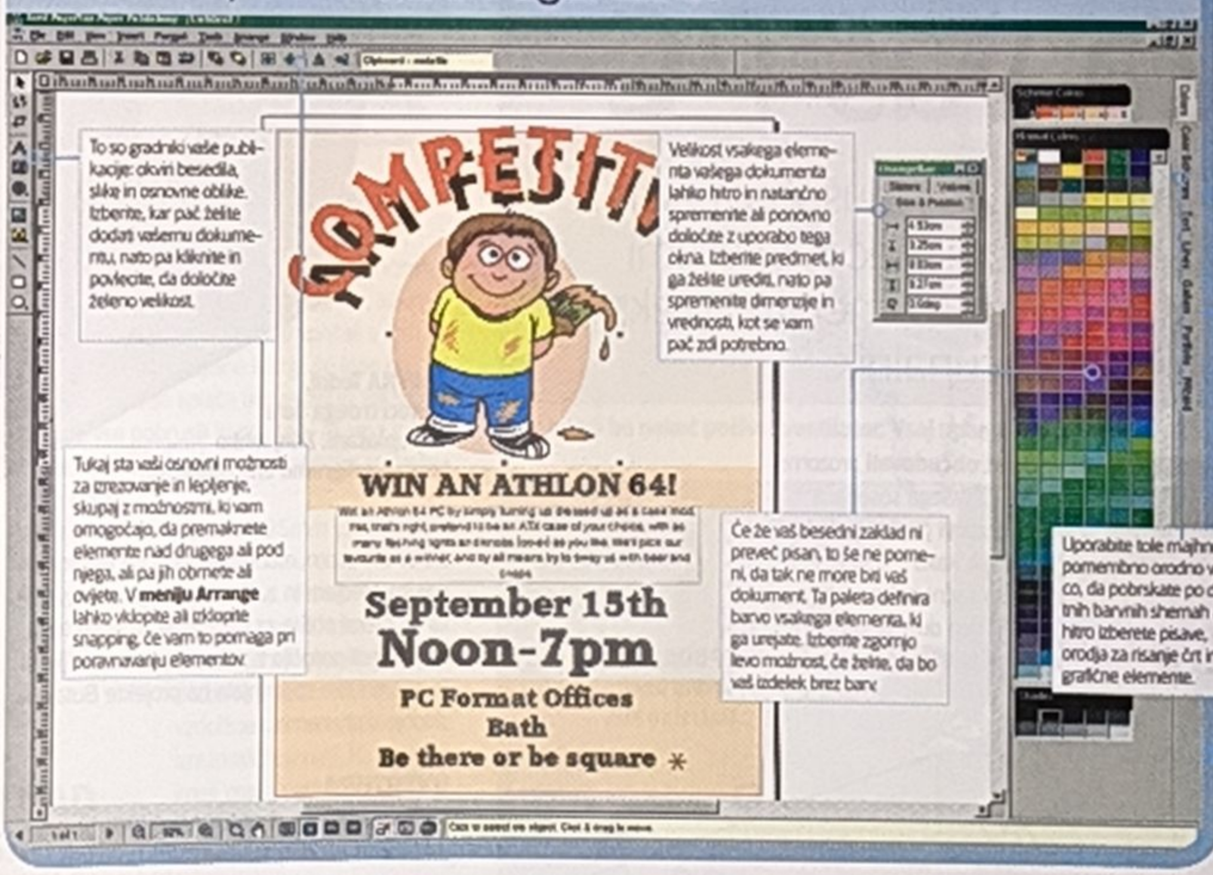
Namizno založništvo ali DTP, kot mu pravimo poznavalci, je dovršena umetnost ustvarjanja tiskanih materialov profesionalnega videza iz udobja lastnega doma. Zanj ne potrebujete nič drugega kot tiskalnik in PC, programska oprema za namizno založništvo pa omogoča izdelavo letakov, oglasov, posterjev, nalepk, ovitkov za kasete, voščilnic in še česa. Programska oprema za namizno založništvo je cenovno ugodna alternativa, saj bi profesionalcem morali za enako delo odšteti precej denarja, in kot pravijo: če hočete, da bo delo dobro postorjeno, se ga lotite sami!

Orodja za namizno založništvo postajajo čedalje bolj zmogljiva, profesionalni material pa je sedaj dosegljiv že z nekaj kliki miške.

Serif je na področju programske opreme za namizno založništvo eno izmed vodilnih podjetij, mi pa vam ponujamo njihovo šesto različico paketa *PagePlus* popolnoma brezplačno in vas popeljemo v vrhunske dosežke DTP.

Od blizu Poglobite se v DTP

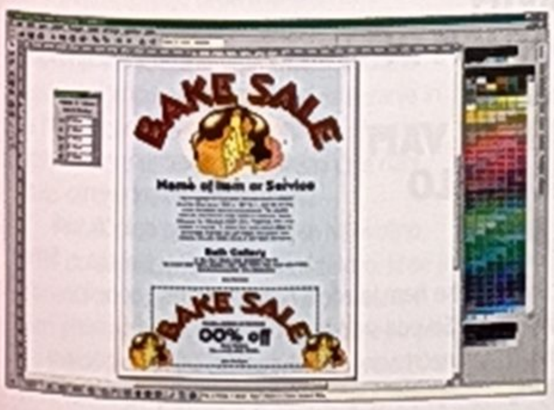
Vaš vodič po vmesniku PagePlus 6.



• Opozorilo: to telemovanje je v celoti izmišljeno.

DTP: preprosto kot ABC

Ste se že navdušili?



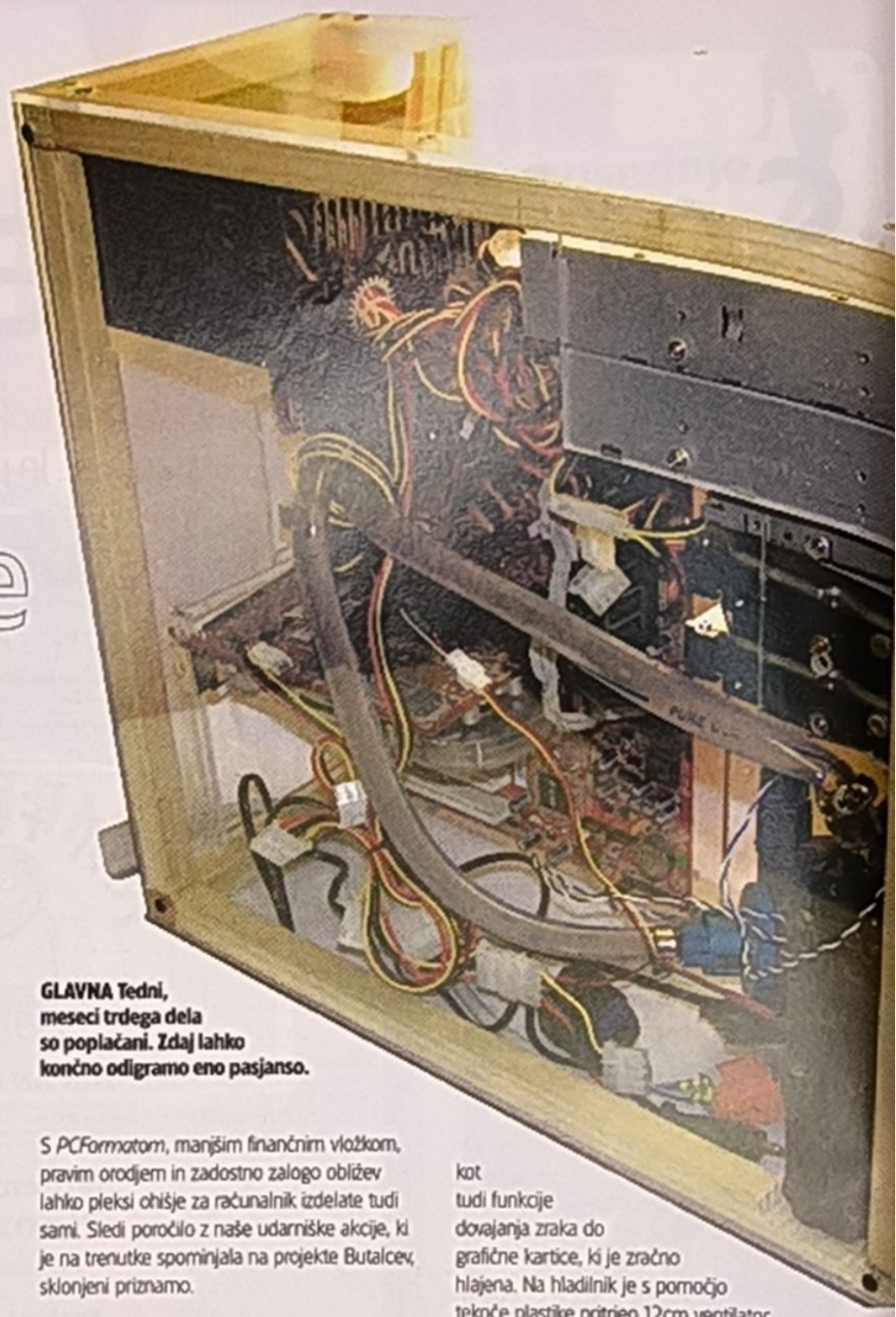
1 V meniju **File** izberite **New**, nato pa **Page Wizard**. Izberite, da želite ustvariti promocijski letak za prodajo. Ne belite si glave z vnašanjem posebno pomembnih podrobnosti, kadar to čarovnik od vas zahteva, poskrbeti morate le za ureditev osnovne postavitve. Dobili boste nekaj podobnega, kot je na zgornji sliki. Stvari, ki vam niso všeč, preprosto zbrišite tako, da nanje kliknete in nato pritisnete **Delete**.

2 Dvojni klik na kateri koli element omogoča urejanje letega: okvirčke z besedilom lahko ponovno napišete, nove slike pa uvozite s klikom na že obstoječe. Tukaj smo uvozili priloženo sliko leva in spremenili nekaj besedila. Če je dokument preveč natlačen, kliknite in povlecite nekaj elementov. Uporabite ikoni **Send To Front** in **Send To Back** iz orodne vrstice, da želene elemente ohranite na vrhu.

3 Za spreminjanje velikosti elementa uporabite znake v njegovih kotih in straneh, iz orodne vrstice na levi pa lahko izberete elemente, ki mu jih želite dodati. Dodate lahko slike, logotipe, koledarje ali okvir z besedilom. **Frame Wizard** vam pomaga definirati, koliko stolpcev besedila želite. S klikom na spodnji gumb lahko dosežete, da nek tekst teče v drug okvir.

Sestavite pleksi ohišje za vaš PC

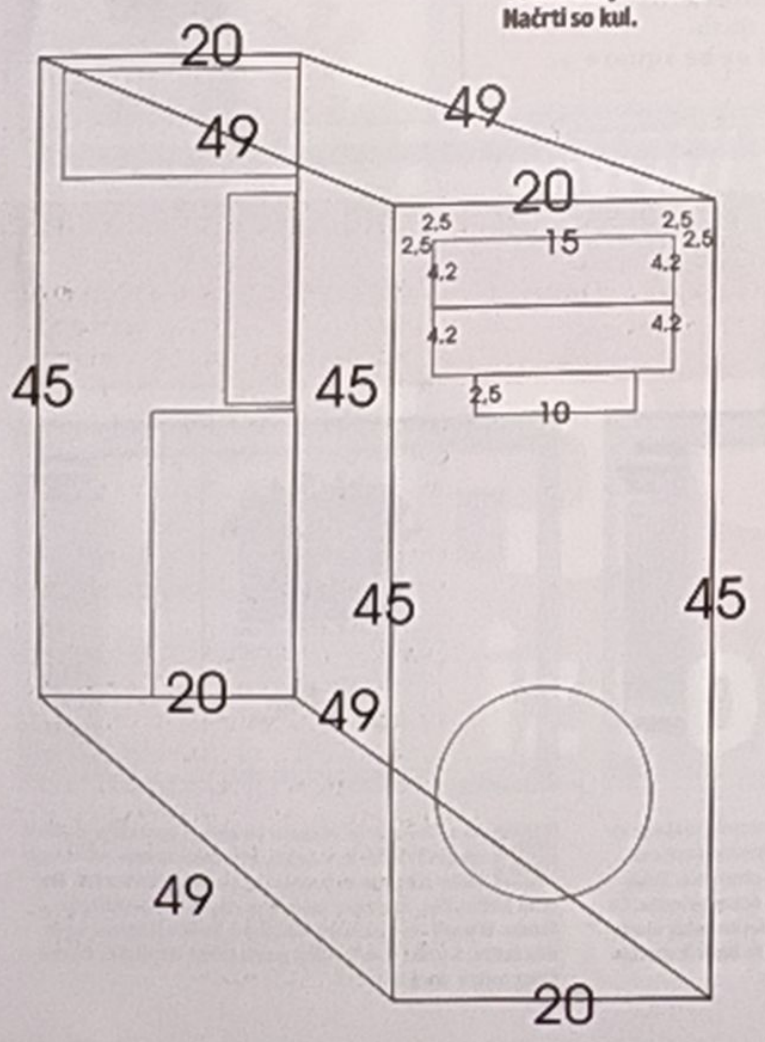
Temni jedi Uroš Jaušovec prime v roke svetlobni meč in s šestimi potezami izreže imenitno pleksi ohišje za računalnik.



GLAVNA Tedni, meseci trdega dela so poplačani. Zdaj lahko končno odigramo eno pasjanso.

Ste večkrat občudovali prozorno ohišje PC-ja vašega soseda, a niste nikoli zbrali poguma, da bi ga povprašali, kako mu je ta velepodvig uspel? No, preden začnete kovati sosseda med tehnične genije, nam dovolite, da vam razkrijemo, da stvar sploh ni tako kompliciranа.

SPODAJ Prvotni načrt. Vedno imejte načrt. Načrti so kul.



S *PCFormatom*, manjšim finančnim vložkom, pravim orodjem in zadostno zalogo obližev lahko pleksi ohišje za računalnik izdelate tudi sami. Sledi poročilo z naše udarniške akcije, ki je na trenutke spominjala na projekte Butalcev, sklonjeni priznamo.

UVERTURA

Preden smo karkoli pričeli delati, smo se najprej morali odločiti, kakšne mere bo imelo novo ohišje, in tu smo si pomagali kar z našim "starim" ohišjem, ga dodobra pregledali in premerili, ter se odločili, kje potrebujemo kak centimeter več in kje je kaj, kar zaseda preveč prostora. Premislili smo tudi, katere komponente bomo vgradili, da ne bi po nepotrebnem izgubljali prostora in da ne bi po pripravili ohišja za štiri 5,25 palčne naprave, če bomo na koncu vstavili le dve, ki bosta prav tako dobro opravljali vse potrebne naloge. Odločili smo se tudi, da bo računalnik hlajen z vodo, zato je bilo treba pri samem načrtovanju upoštevati tudi to.

> **S PCF, PRAVIM ORODJEM IN ZALOGO OBLIŽEV VAM BO USPELO**

Ko smo se odločili kaj vse bomo vgradili, smo pristali pri merah 45cm višine, 50cm dolžine ter 20cm širine. Ko smo se odločili za mere, smo pričeli risati načrt, ki je na koncu izgledal, kot je prikazano na sliki. Kot vidite, smo mesto za hlajenje hladilnika (ki smo ga ukradli iz Opla Kadetta diesel) predvideli na prednji stranici – malo zaradi samega izgleda, malo pa zaradi boljše razporeditve komponent, kot tudi funkcije dovajanja zraka do grafične kartice, ki je zračno hlajena. Na hladilnik je s pomočjo tekoče plastike pritrjen 12cm ventilator Thermaltake, ki ga omejujemo na polovične obrate, saj je tako dovolj tih in še dovolj dobro opravlja svoje delo. Luknja meri 11,8cm, čeprav ima ventilator premer 12 cm. Seveda smo dobro premerili tudi, kako visoko je potrebno izvrtati luknjo, da bo zrak nemoteno dotekal na hladilnik in da celotna zadeva ne bo previsoka, saj bi drugače spet imeli probleme pri celotni višini ohišja.

Ko smo imeli vse številke v glavi, smo pričeli preračunavati, koliko materiala bomo potrebovali in končali smo pri dobrem kvadratnem metru pleksi stekla. Po tehtnem premisleku smo določili tudi želeno debelino pleksija – 5mm se nam je zdela najbolj smotrna debelina. Seveda smo to upoštevali tudi pri samem načrtovanju, predvsem pri širini. Za izdelavo "škatle" smo imeli namen uporabiti 1cm x 1cm debele paličice pleksija, primerne dolžine, a žal niso bile dobavljive v doglednem času, zato smo se odločili za alternativo in uporabili lesene palice, ki so merile 2 x 2 x 50cm. Pravzaprav lahko uporabite katerikoli les, barva pa je stvar vaše osebne odločitve in okusa.

Lesene palice smo najprej lepo pobrusili, da so bile gladke, prav tako smo pobrusili robove. Sicer matematika ni naša najbolj mišičasta stran, a nam je vseeno uspelo pravilno izmozgati, da potrebujemo štiri palice za vsako stran, kar nam po množenju z dvema stranema, da... eeee... osem... in še štiri dodatne za povezavo. Ker bi naj bila konstrukcija stabilna in seveda dovolj močna, smo za sestavljanje uporabili črne (barva zgolj zaradi videza, priznamo) vijake, ki se drugače uporabljajo za pritrjevanje mavčnih plošč, dolžine 25mm in tudi nekaj malega enakih vijakov, dolžine 35mm.

Ko smo imeli seznam potrebnih delov, smo se odpravili po nakupih. Tako smo v Obiju kupili pleksi steklo velikosti 1m x 1m in ker niso imeli primernega manjšega (potrebovali smo dober kvadrat in še malo za "zafušat") smo se po dodatek velikosti 1 x 0,5m odpravili v Baumax. Skupna cena za pleksi steklo debeline 5mm je znašala svojih 11 tisočakov. V Baumaxu smo prav tako našli modelarski pripomoček podjetja Walter – to je tisti "kao Dremel", le da ima manj nastavkov in stane neprimerno manj kot pravi. Za naše namene je bil vsekakor dovolj. Uporabljali smo tudi vbodno žago (to smo že imeli, le sveže liste smo morali dokupiti), smirkov papir, nekaj zaščitnega traku, ki se uporablja pri pleskanju, in alkoholne flomastre poljubne barve.

> **NAJPREJ SMO SE ZNESLI NAD METRSKIM PLEKSIJEM**

IZDELAVA

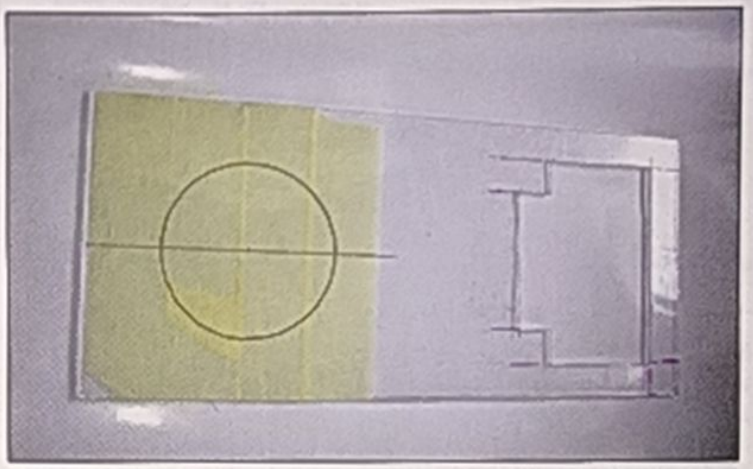
Potem pa se je začelo zares. Najprej smo se znesli nad metrskim pleksijem, na katerega smo si zarisali stranici. Kmalu smo ugotovili, da se s pokrivne folije briše tudi alkoholni flomaster (ali pa nam je nekdo iz njega poskrkal ves alkohol), zato smo si približno ogledali, kje bodo potekale črte za rezanje in ta mesta prelepili s 5cm širokim pleskarskim trakom, nato pa še enkrat zarisali črte nanj. Tako so črte končno ostale tam.

Pričeli smo žagati stranice in nejevoljno prišli do zaključka, da žagica za železo, ki se je obnesla pri rezanju tanjšega pleksi stekla, v tem primeru ni najprimernejša. Debelejše pleksi steklo je žagico očitno preveč segrelo in ta je začela topiti pleksi. Ko smo tako žagali, se je za listom žage vse skupaj spet lepo zlepilo. Zato smo se odločili za drugačno izvedbo in končali pri malo bolj nežnem profilu lista za rezanje lesa. Pri tem pa je potrebna previdnost, saj lahko pleksi na vrhu poka in to bi se grdo poznalo pri poznejšem delu. Seveda je za tovrstne nežnosti priporočljivo uporabljati ročno krožno žago z bolj finim listom, saj je tako mogoče najlepše in najbolj ravno rezati. Mi je žal nismo imeli na razpolago (za dodatne nakupe pa smo bili preveč leni in preveč revni), zato smo se pri žaganju morali pač toliko bolj potruditi. In kljub našemu največjemu trudu, da bi ravno žagali, smo seveda kar precej zavijali in ovinkarili, zato smo po končanem žaganju še vse pobrusili, da so bili robovi lepo gladki. Pri tem opravilu se splača bolj pomuditi, saj bo končni videz odvisen od tega, koliko časa boste vložili prav v to fazo dela.

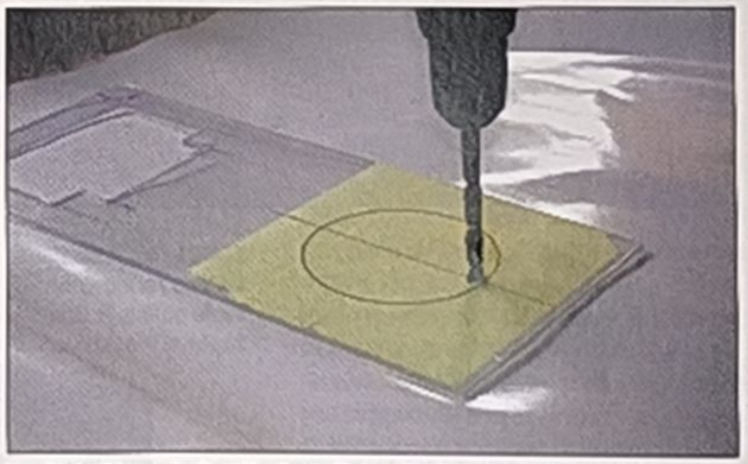
Ko smo izrezali vse plošče, ki smo jih potrebovali, smo se odpravili k zahtevnejšemu delu, in sicer izrezovanju lukenj za vse enote, ventilator in tudi na zadnji strani za dostop do priklopov ter izreze za napajalnik in kartice PCI. Tu smo si spet pomagali s sedaj že izpraznjenim starim ohišjem, in izmerili, kje se morajo nahajati luknje. Vse skupaj smo lepo zarisali, pred tem pa smo ploščo prelepili s pleskarskim trakom – čemu, smo že povedali.

In nato je sledilo izrezovanje. Najprej je treba seveda s primerno debelim svedrom izvrtati vodilno luknjo, da sploh lahko pričnete žagati. Izrezali smo luknjo za ventilator, kakor tudi vse ostale luknje. Ko smo končali s tem delom, smo vse izrezane luknje še lepo pobrusili – spet se splača biti pazljiv in natančen. Ko smo vse pobrusili in preverili, ali smo izvrtali luknje na pravih mestih, smo pričeli s sestavljanjem ohišja.

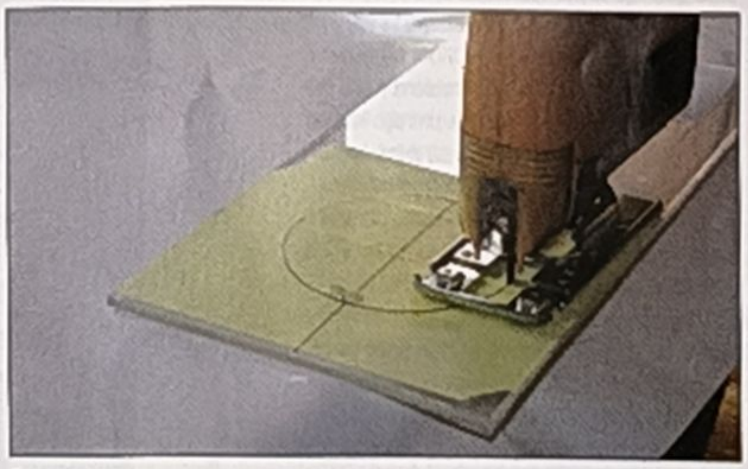
V ta namen smo uporabili 25mm vijake, pred vijačenjem pa lepo nastavili vse dele, kamor spadajo, tudi lesene paličice, ki smo si jih v ta namen skrajšali, tako da so bile za centimeter krajše od dolžin stranic (tiste prečne, vzdolžne smo merili in izrezovali kasneje). Ko smo imeli pravo dolžino, smo končno prešli na samo vijačenje. V ta namen smo vzeli sveder, ki je bil pol milimetra od premera kapic vijakov, in lepo označili, kje je bilo treba izvrtati luknje. Ko nam je ta operacija kirurško natančno uspela, smo zunanje robove lukenj povrtali še z debelejšim svedrom, da so se kasneje vijaki skrili v površino. Zelo pazljivi morate biti pri samem vrtanju, saj se kaj hitro lahko zgodi, da sveder "zgrabi" pleksi in kar poleti skozi površino. Zato vrtajte lepo počasi in previdno – saj se vam nikamor ne mudi. Če že želite preizkusiti, o čem vam govorimo, preizkusite to na ostankih, ker boste drugače ob tisti del ohišja, ki ste ga imeli namen uporabiti. Tudi sami smo zadevo najprej preizkusili na spodnji plošči – tam posledice niso tako hude, saj je tako ali tako zakrita in ne bi se videlo, če bi kje zmočili. Ko pritrdite obe paličici, pritrdite še eno stranico, da dobite nekaj podobnega črki L, nato nadaljujete z naslednjo stranico in dobite črko U, sedaj pa na preostalo stranico najprej pritrdite paličici in vse skupaj sestavite. Ko je to narejeno, pričnite z vstavljanjem ostalih stranic.



Tako smo prelepili izrezovalno površino in narisali krog. A ni krasen?



V tej luknji bo nekoč počival ventilator. Vsaj upamo tako.



Žaganje luknje za ventilator s pomočjo vbodne žage.

Ko je celotna konstrukcija končana, je čas za pripravo nosilca za pritrditev osnovne plošče. Mi smo to naredili tako, da smo z natančnim merilnim instrumentom (okej, z metrom) ugotovili mere osnovne plošče, dodali še nekaj centimetrov (pomembna je predvsem širina) ter višino ohišja in izrezali primeren del. Po natančnejšem pregledu smo videli, da je potrebno pobrusiti robove, da se plošča res lepo prilega ohišju, nakar smo ugotovili, da nismo upoštevali širine napajalnika, kar se je izkazalo za napako, saj smo morali na tistem delu, ki smo ga namenili za napajalnik, izrezati luknjo. Ne ponovite naše napake. In ko smo ravno pri napakah – takrat smo ugotovili tudi, da smo pri merjenju naredili napako in se zmotili za kakšna dva milimetra, tako da napajalnik ni sedel med lesenimi paličicami, zato nam ni preostalo nič drugega, kot da smo odvili eno prečno paličico in jo pobrusili, kjer je bilo potrebno, da smo dobili želeno širino in smo lahko vstavili napajalnik.

trebno, da smo dobili želeno širino in smo lahko vstavili napajalnik.

Ko smo uspeli odpraviti ta problem in vstavili napajalnik, smo zarisali, kje točno morajo biti luknje za pritrditev le-tega. Ko je bil napajalnik na svojem mestu, smo lahko vstavili še osnovno ploščo in zarisali, kje na njej so luknje za pritrditev. Izvrtali smo primerne luknje, da smo pozneje lahko vstavili distančnike, ki nam jih je prijazno posodilo staro ohišje, in vse skupaj lepo pritrdili.

Takrat pa je nastopil nov problem. Kako pritrditi zadnjo stran ohišja, kjer se pritrdijo kartice PCI? Najprej smo naivno poskusili z izredno močnim industrijskim lepilom, a smo kaj hitro opustili to misel, saj smo, preden smo naredili karkoli uporabnega, popackali celotno stvar (da o Gregorjevi zadetosti niti ne govorimo) in se zato lepo vrnili k našim, posebej v ta namen kupljenim 2mm vijakom, ki smo jih privili skozi stranico v zadnji del ohišja. Tu se je izkazal tudi naš mini vrtalnik, ki ima priložene dovolj majhne svedre za vrtanje takih lukenj. Tudi tu smo luknje malce povrtali, da so se vijaki lepo skrili in zdaj ne kvarijo videza našega izdelka.

Enak postopek smo morali uporabiti na sprednji strani, ker komponente ne stojijo same v ohišju. Seveda lahko za optične pogone in za trde diske uporabite tri ali štiri vijake na stranico, a če boste lepo previdni, bosta dva ali trije dovolj. Tu seveda pazite na to, kam jih boste privili – pomembno je, da so na enakih višinah, saj drugače kvarijo videz.

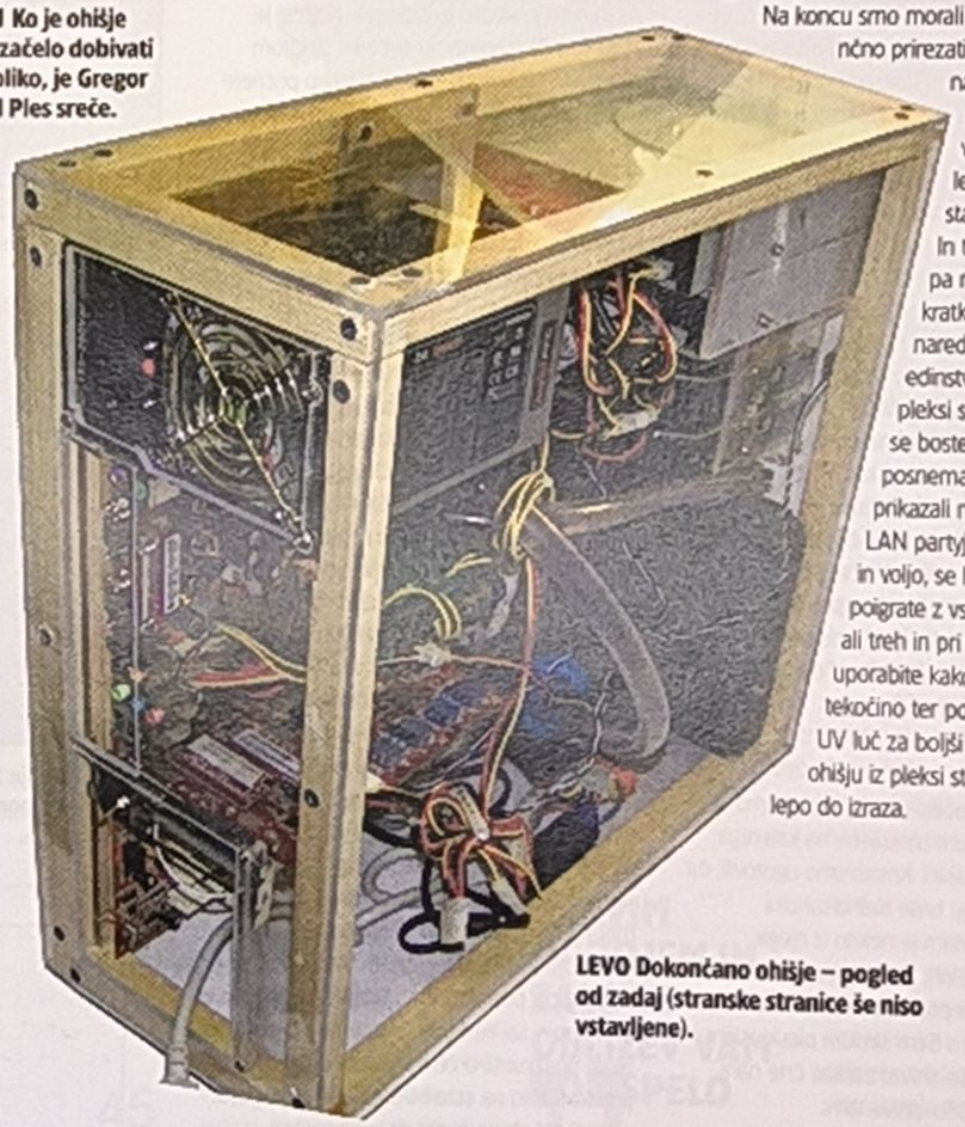
Ko so te stranice vstavljene, lahko pričnete z montažo optičnih pogonov. Mi smo jih vstavili tako, da so bili poravnani s sprednjo ploskvijo, lahko pa vam , če ste take sorte, tudi štrlijo nekaj centimetrov iz ohišja. Pod ta predel pa smo si že na začetku izrezali mesto za disketno enoto, ki ga, če disket ne uporabljate več, pravzaprav ne potrebujete. Še malo niže smo predvideli mesto za dva diska, ki sta bila v našem primeru S-ATA že zaradi same hitrosti in tudi prednosti pri debelini priključnih kablov. Seveda smo jima namenili malo več prostora, zaradi lepšega zračenja, če se bosta pa kasneje preveč grela, pa lahko še vedno vgradimo kak dodaten ventilator na sprednjo stran, ki jima bo dovajal dovolj svežega zraka.

> **„SEVEDA SMO POZABILI NEKAJ, BREZ ČESAR RAČUNALNIK NE BI DELOVAL“**

Ko smo vse uredili in vgradili tudi zadnji pomemben del v naše ohišje, smo se odločili, da celotno zadevo preizkusimo, da vidimo, če še kje kaj ropota, če smo kje kaj pozabili in tako naprej. In kaj mislite, da smo ugotovili? Seveda smo pozabili nekaj, brez česar nam računalnik ne bi deloval. Ja, stikalo za vklop in izklop, hudiča!?! In tako smo bili spet pred pomembno odločitvijo – kam ga bomo postavili? Po krajšem kriznem zasedanju smo se odločili vgraditi kar dva – levo in desno ob disk, lučkam, ki jih je predlagal Gregor, pa smo se odločili odpovedati. Gumba smo vzeli iz enega še starejšega ohišja. Sami lahko kaj bolj estetskega najdete v primernih trgovinah. Luknji smo izvrtali in v njiju s pomočjo vroče plastike prilepili držali za gumba oziroma stikali. To sta tudi edina dela, ki izstopata iz drugače ravne sprednje stranice. Zaenkrat nas ni imelo, da bi komplicirali z dodatnimi vrati USB, a se lahko z njimi še zmeraj poigramo kdaj kasneje.

Na koncu smo morali samo še dokončno prirezati stranici (ki sta bili na začetku namensko malenkost večji), da sta se lepo ujemali s sestavljenim ohišjem. In to je na kratko (ali pa niti ne na tako kratko) vse. Tako smo naredili lastno in edinstveno ohišje iz pleksi stekla, s katerim se boste, če nas boste posnemali, brez skrbi prikazali na naslednjem LAN partyju. Če imate čas in voljo, se lahko seveda poigrate z vstavitvijo neonke ali treh in pri vodnem hlajenju uporabite kako UV aktivno tekočino ter potem uporabite UV luč za boljši učinek. Ki bo pri ohišju iz pleksi stekla prišel prav lepo do izraza.

Uroš Jaušovec

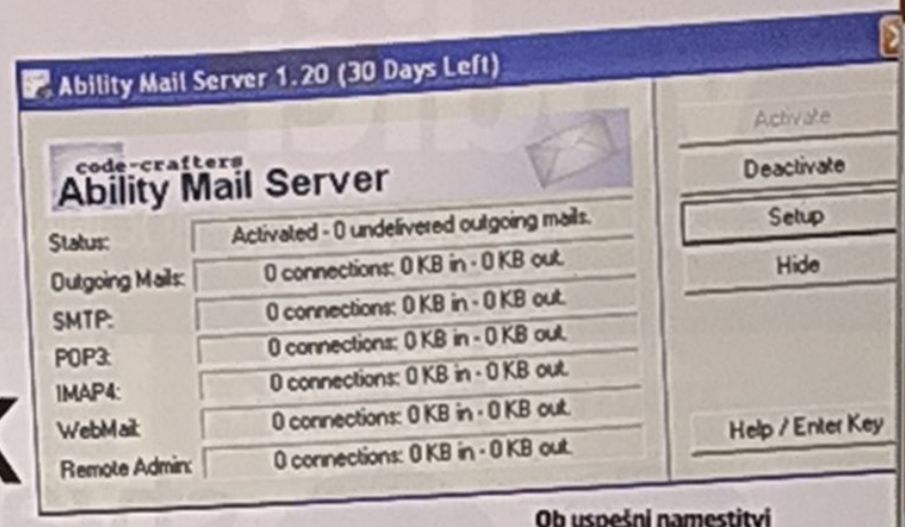


ZGORAJ Ko je ohišje končno začelo dobivati svojo obliko, je Gregor zaplesal Ples sreče.

LEVO Dokončano ohišje – pogled od zadaj (stranske stranice še niso vstavljene).

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Postavite lasten e-poštni strežnik



Ob uspešni namestitvi bi morali videti to okno. Mi smo ga.... bravo mi.

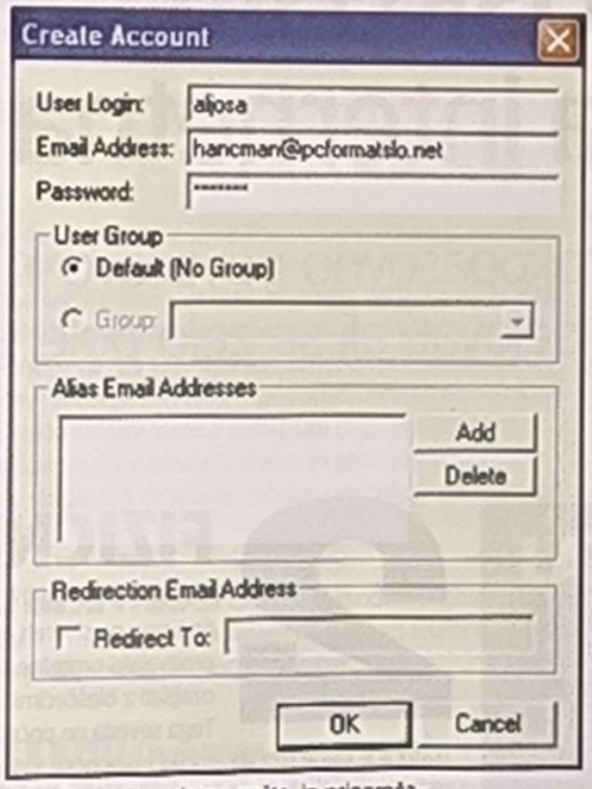
To je zadnji članek **Uroša Jaušovca** v seriji o postavitvi lastnih strežnikov. Saj niste zamudili člankov in nasvetov kako postaviti strežnika FTP in HTML, kajne?

Kot doslej vam bomo tudi tokrat poskusili na zelo enostaven način prikazati, kako lahko svoj računalnik usposobite še za kaj drugega, razen za igranje iger. Tokrat se bomo posvetili postavitvi e-poštnega strežnika in za ta namen smo izbrali – po našem mnenju – enega boljših in enostavnejših programov, *Ability Mail Server*, ki ga najdete na spletnem naslovu **www.code-crafters.com/abilitymailserver** in seveda tudi na našem disku. Ko ga prenesete na disk in ga zaženete, se kot zmeraj strinjajte z licenčnimi pogoji (saj nihče ni predlagal, da naj jih tudi prebirate...) in nadaljujte z namestitvijo. Ko je program nameščen, pa se prične pravo delo, in sicer konfiguracija programa po lastnih potrebah in željah. Kot ste verjetno opazili, je program v celoti uporaben 30 dni, po tem času pa ga je potrebno kupiti.

KONFIGURACIJA

Na tem mestu se odločite, za kaj nameravate uporabljati e-poštni strežnik: samo za interno omrežje ali pa naj bo dostopen tudi preko interneta, koliko uporabnikov želite imeti, ter kakšno povezavo imate v širni svet. V naslednjem koraku morate vpisati domeno, pod katero bo strežnik dosegljiv, administratorjev e-poštni naslov, ter, kar je zelo pomembno, največjo dovoljeno velikost prihajajoče pošte ter kolikšna je največja dovoljena velikost poštnega predala. V tem koraku določite tudi, na katere načine naj bo strežnik dosegljiv – mi smo obkljukali kar vse. V sledečem koraku lahko določite varne IP naslove, kar pomeni, da bodo do vašega strežnika lahko dostopale samo osebe s teh naslovov, zato je najbolje, da to na začetku pustite kar prazno (pozneje lahko te naslove dodajate in jih spreminjate po želji). Vklopili smo tudi avtentifikacijo SMTP, ostalo pa pustili prazno. Sledite našemu zgledu.

Nadaljujte do naslednjega koraka, kjer samo kliknite na gumb **Next** – razen če želite spremeniti, na kak način naj odhaja pošta. V naslednjem koraku lahko vpišete strežnike DNS ali pa kar pustite, da jih program sam najde. Nato se odločite, ali želite vključiti administratorski račun,



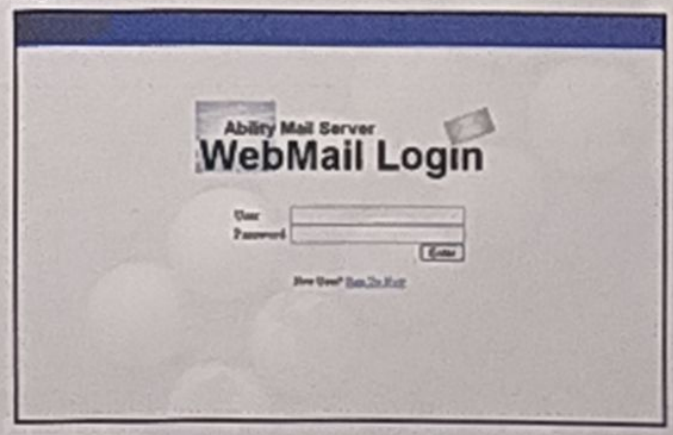
Dodajanje uporabniških računov in naslovov za posamezne uporabnike.

dosegljiv preko spletne pošte, in priporočamo vam, da hkrati (če ga boste omogočili) pazljivo izberete geslo, ter spremenite privzeto številko vrat, preko katerih bo dosegljiv. Varnost ni odveč.

Ko ste vse nastavili, lahko programu dovolite preverjanje vseh nastavitev, da ne bi morda kaj narobe nastavili in program zaradi tega ne bi pravilno deloval. Če program ne javi nobene napake, lahko izpišete celotno nastavitveno datoteko, kjer si boste lahko ogledali, na katerem naslovu je strežnik dosegljiv, katere naslove je treba vpisati, velikosti predalov in vse ostalo. Tu vam naj omenimo, da strežnik ne bo dosegljiv preko **www.vašnaslov.nekaj**, temveč preko vašega IP naslova, se pravi 193.xxx.xxx.xxx:8000 oz. nekaj tretjega, če (bo)ste to spremenili.

Če ste vse naredili, kot smo vam predlagali, bi sedaj morali videti nekaj podobnega glavni sliki. Na tem mestu pa še nimate nobenega računa, zato to storite v naslednjem koraku, in sicer s klikom na **Setup** in nato na **Accounts**, kjer izberite gumb **New**. Na tem mestu določite uporabnikovo uporabniško ime, e-poštni naslov in geslo. Ker smo vam že prej odločno svetovali, da spremenite vrata administratorja, ki so bila privzeto nastavljena na 8088, vam enako odločno sedaj svetujemo, da spremenite vrata, preko katerega se bodo vsi uporabniki prijavljali preko spletne pošte, kar storite s klikom na jeziček **Advanced** in nato na gumb **Remote Admin**, kjer enostavno spremenite številko. In če ste sledili našim napotkom, bi v vašem brskalniku, če vpišete IP naslov vašega računalnika in :8000 (oz. izbrano številko) se pravi 193.xxx.xxx.xxx:8000, bi morali zagledati prijavni zaslon. In ko tu vpišete pravilno uporabniško ime in geslo, se lahko uspešno prijavite na poštni strežnik, kjer lahko gledate, berete in pošiljate e-poštna sporočila. Seveda pa lahko urejate, spreminjate, dodajate in izvajate vsa administratorska opravila tudi od kod drugod, in sicer s pomočjo prijave preko administratorskega računa. To naredite na enak način, le da je na koncu IP naslova namesto :8000 tista številka, ki ste jo nastavili pri **Remote Admin**. Po uspešnem vnosu administratorskega gesla se bo odprl zaslon s številnimi možnostmi. Tu lahko spremljate, kdaj se je kateri uporabnik prijavil v sistem, s katerega naslova, katera sporočila je dobil, katera je poslal in komu, ter vse ostale podrobnosti, ki bi vas morda lahko zanimale. Če ste vključili tudi možnost dostopa POP3 (ki se uporablja pri poštnih odjemalcih kot so *Outlook*, *IncrediMail* in podobni), lahko nastavite dostop na enak način kot vse ostale račune, le da pod strežnik za prihajajočo pošto vpišete IP naslov računalnika, na katerem je nameščen *Ability Mail Server*. **PCF**

Administratorski pogled na račune, nastavitve ter ostale malenkosti, ki se beležijo in vas zanimajo.



20 stvari, ki jih lahko poskusite...

če umre vaša internetna povezava

Gregor Mraz ceni svojo širokopasovno povezavo in darila, ki jih ta dostavlja. Če bi prenehala delovati ali se zelo polenila, bi najprej preveril naslednje stvari...

1 PRIKLOPI TUKAJ

Prva rešitev je najpreprostejša. Preprosto se prepričajte, da ste vse priklopili na pravo mesto. Če je vaše omrežje ali internetna povezava veselo brenčala, preden je nehala delovati, obstaja velika možnost, da težava ne tiči pri vašem ponudniku interneta ali v Windows, temveč v sami strojni opremi. To lahko preverite na preprost način, pri čemer vas lahko vodijo priročne utripajoče lučke (glej nasvet 2). Naše domače povezave so bolj kompleksne kot kdajkoli prej, tisti kloběič špagetov, ki se skriva pod vašo mizo, pa je hrbtenica vašega domačega omrežja, ki povezuje vaš širokopasovni modem z usmerjevalnikom, z vašim strežnikom, z vašim brezžičnim vozliščem, z vašim prenosnim sistemom in celotnim preostankom sveta!

Preveriti boste morali vaš modem, ADSL, kabel ali deljeno povezavo, fizično omrežje in posamezne nastavitve vsake naprave.

Tako zatrdno kot so jajca, jajca: prepričajte se, da ste vse priklopili na pravo mesto..

2 FIZIČNI OBRAČUN

Ker smo prijazni, tehnično podkovani ljudje, radi brskamo po stvareh, ki ne delujejo. Na srečo imajo proizvajalci omrežne opreme navado svoje izdelke ozaljšati z bleščečimi lučkami, ki nam lahko pomagajo. Tega seveda ne počnejo zato, da bi privabili hitro hipnotizirane člane modifikatorskih skupnosti, ki jih lučke privlačijo kot samomorilsko nagnjene molje, temveč zato, da bi vam pomagali razvozlati, kaj tista magična škatla sploh počne. Standardne mrežne kartice in usmerjevalniki so navadno opremljeni z dvema lučkama: z zeleno in oranžno. Prva označuje delujočo električno povezavo med vrati, druga pa mrežno aktivnost ali promet. Zmeraj preverite vaš priročnik, saj vse kartice ne uporabljajo istih barv.

Ustavite se na zgornji, napredujte proti sredini, nato pa se pomudite na spodnji lučki.

3 UJEL SI SE V MREŽO, SINKO

Še bolj zoprna kot kost v grlu je pokvarjena mrežna kartica. Za vse tiste, ki niso nikoli po golumovsko žděli v zatohlih globinah brezna tehnične pomoči, naj povemo, da je znana tudi pod imenom NIC (Network Interface Card). Vaš PC oskrbi z majhnimi mrežnimi vrati RJ45. In če verjamete ali ne, se tudi te kartice lahko okvarijo, za diagnosticiranje pa so prava nadloga.

Nedelujoča mrežna kartica se lahko Windows zdi še zmeraj v redu, zaradi česar ne boste naleteli na nobena sporočila o napakah, čeprav se bo občasno zgodilo, da se gonilnik ne bo zagnal ali pa bo javil neznano težavo. Okvarjena kartica lahko prav tako prikazuje zeleno lučko za povezavo, ne bo pa prikazoval nobenega omrežnega prometa. In ravno to je običajno tisti veliki opozorilni znak.

Okvarjena mrežna kartica: bolj zoprna nadloga kot kost v grlu....

4 PREPROSTO DO IP

Vsak računalnik v internetu potrebuje edinstven IP naslov, da lahko komunicira z drugimi napravami online. V Win XP dvakrat kliknite ikono **Network Status** v sistemskem pladnju in nato jeziček **Network** ali pa kliknite **Start→Run** in vtipkajte `CMD`, nato `IPCONFIG` in pritisnite **Enter**. Če se vaš PC poveže neposredno z internetom, boste na ta način odkrili pravi IP naslov, ki vam ga je dodelil vaš ponudnik interneta. Če se povezujete preko usmerjevalnika ali drugega omrežja, se bo prikazal interni IP, dodeljen v lokalnem omrežju, običajno 192.168.x.

Imamo vaš IP naslov. Nam ga lahko vrnete? (www.the118118experience.com)

POKLIČITE VARNOSTNIKE

5

Imate težave s povezovanjem vaše brezžične priključne postaje? Potem bi moral biti vaš prvi korak preverjanje brezžičnih varnostnih nastavitev vaše naprave. Tukaj obstajata dva običajna kamna spotike: filtriranje MAC in varnost WEP. Filtriranje MAC določa, katere naprave se lahko povezujejo v omrežje. Vsaki mrežni kartici je dodeljen strojni naslov, ki je nekje na njej tudi natisnjen: podoben je IP naslovu, le da je fiksen. Seznam teh naslovov lahko priskrbite za večino brezžičnih usmerjevalnikov, pri čemer lahko dostop do tega seznama v celoti omogočite ali pa omejite. Varnost WEP pa vašim poslanim podatkom doda osnovno enkripcijo gesla, ki mu mora ustrezati vsak računalnik. Če ste naleteli na težave, začasno onemogočite ti možnosti.

6 ŽIVLJENJE MODEMA

Je vaš modem pogosto nepovezan? Preverite šum na vašem normalnem telefonu. Ta upočasnjuje prenose in povzroča prekinitve.

7 MI ČAKAMO

Druga težava z modemom je čakajoči klic: piskajoči zvok da modemu signal za prekinitev povezave. Izklopite čakajoči klic na telefonu, če je ta omogočen.

8 POČASNI MODEMI

Če se vaš modem ne povezuje s 56kbps – smola. V najboljšem primeru pričakujte hitrosti 52kbps – in še pogosteje 40+kbps. Splošne motnje linije nižajo hitrost.

9 GONILNIKI ZA MODEM

Če imate notranji modem in ste sistem nadgradili na WinXP, ne pričakujte, da bo vaš gonilnik deloval brez primernega gonilnika. Kupite raje nov USB modem.

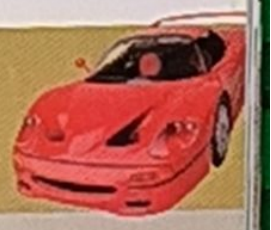
Edini stvar, zaradi katere je 56K modem boljši od polža je, da za sabo ne pušča nobene sluzi.

10 RAZMIŠLJAJTE ŠIROKO

Znebite se modema. Preverite razpoložljivost širokopasovnega interneta na **www.siol.net**.

11 KAKO HITRO?

Običajno so moderniški usmerjevalniki preklopni. To pomeni, da delujejo pri katerikoli hitrosti, torej 10/100. Nekatere starejše enote pa delujejo le s specifično hitrostjo.



12 ZAGON USMERJEVALNIKA

Poskusite ponovno zagnati svoj usmerjevalnik. Ko so utrujeni, se namreč radi obnašajo nenavadno ali pa kar sesujejo. Ponovni zagon bo osvežil tako IP kot usmerjevalnik.

13 NORE NASTAVITVE ADSL

Ste izgubili svoje ADSL nastavitve? Pokukajte na spletno stran **www.siol.si/index.php?id=56** ali pa odtipkajte brezplačno telefonsko številko 080 1000.

14 STANJE OMREŽJA

V Win XP, uporabite prikaz stanja omrežja, da sledite količini prihajajočih in odhodnih podatkov. Izberite **Start→Control Panel→Network Connections,** nato pa z desnim gumbom miške kliknite vašo povezavo in izberite **Status**.

15 VISENJE NA TELEFONU

Občasno imajo ponudniki internie izpade. Če boste vljudni, vam bodo običajno povedali, kaj je vzrok nastale situacije in kako dolgo boste morali čakati, da bodo storitve spet normalno delovale.

16 STREŽNIŠKE STORITVE

Imate težave samo s povezovanjem vašega poštnega programa ali FTP? Preverite nastavitve vašega strežnika, prav tako pa tudi vaše uporabniško ime in geslo. Če druge stvari delujejo, se vzrok težave običajno nahaja ravno tukaj.

17 PRVI PROTOKOL

Pod Network Connections, kot je omenjeno zgoraj, preverite lastnosti vaše glavne internetne povezave. Kot protokol bi morali videti TCP/IP, prav tako pa mora biti nameščen tudi odjemalec za Microsoftova omrežja.

18 LOKALNA OMREŽJA ZA LOKALNE LJUDI

Če vaše omrežje ni povezano z internetom, si boste morda morali omisliti fiksni IP naslov. Na prvem računalniku začnite z 192.168.0.1 in za vsak sistem zvišajte zadnjo številko.

19 TO JE NAT

Funkcija, ki jo boste našli na vseh usmerjevalnikih je NAT (Network Address Translation). To možnost boste morali omogočiti, če vaš usmerjevalnik podpira uPnP.

20 TAKO POČASI

Je vaša povezava poltevo počasna? Predlagamo vam, da sosedovega mulca frcnete po glavi, ker je zabasal vašo debelo pipico s snemanjem "tistih datotek". V glavnem preverite, za kaj vašo internetno povezavo uporabljajo drugi.

Ste rekli "požgi mi rit"? Neee, "požarni zid"!

Pri težavah s povezljivostjo lahko s prstom pogosto pokažete na požarni zid.

Kombinacija požarnega zidu in protivirusnega programa je nujna za vsakega PC uporabnika, ki se podaja v online svet. Protivirusni program bo po svojih najboljših zmogljivostih poskušal ustaviti, zatreti in odstraniti znano golazen, požarni zid pa bo blokiral neznani internetni in omrežni promet, ki bi lahko bil znak hekerskega napada, ali, kar je bolj verjetno, trojanskega konja, ki poskuša prevzeti nadzor nad vašim računalnikom. Takšno vrsto aktivnosti lahko pogosto opazite, kadar vaš požarni zid blokira neobičajen odhodni promet.

Na žalost pa lahko vaš požarni zid prav tako blokira popolnoma upravičeni promet: na primer online igre. Spodoben požarni zid vam omogoča, da to težavo odpravite preko okna z možnostmi. Strojni usmerjevalniki pa so lahko bolj težavni. Pri njih boste namreč morali ponastaviti nastavitve "port-forwarding", kar pomeni odpiranje določenih vrat. Trenutno ima BitTorrent najbolj znana vrata, katerih vrednosti segajo od 6881 do 6889.

BitTorrent: znan po odprtih vratih in, hm, ljubkih, khm, majčkah.

PCFormatov krožek

ŠESTI DEL

Pomnilnik

Ne bi prepoznali pomnilnika, pa če bi vas z njim tolkli po glavi? *PCFormat* vas prime za roko in vas popelje v skrivnostni svet pomnilniških modulov, da boste videli, kam gredo vsi tisti biti, medtem ko ne gledate.

RAM pomeni Random Access Memory (pomnilnik z naključnim dostopom), kar menda vemo vsi. Je pa ta oznaka v bistvu napačna, saj je ta dostop vse prej kot naključen in bi ga pravilneje označili za samovoljnega ali zaporednega. A začnimo z najobičajnejšo in najbolj razširjeno obliko, z dinamičnim pomnilnikom...

Vsak del tega pomnilnika sestavljata kondenzator in tranzistor. Kondenzator vzdržuje stanje bita, tranzistor pa funkcionira kot stikalo, ki ta bit spreminja iz ničle v enico. Bite si običajno predstavljamo kot vklopljene ali izklopljene, a dejstvo je, da je kondenzator analogna naprava. Gre za "vedro", ki se lahko napolni z elektroni. Ko je napolnjeno čez polovico, računalnik to razume kot 1, vse, kar je manj, pa je 0.

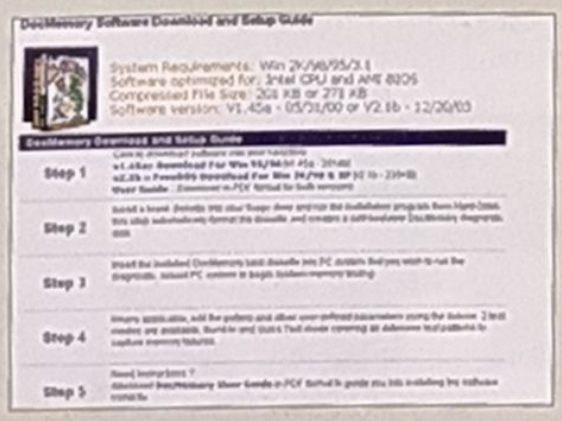
Tranzistor je kot pipa, pritrjena na cev, polno elektronov; če jo obrnete v eno smer, se kondenzator napolni, če pa jo obrnete v drugo smer, pa pričnejo elektroni odtekati. In tako pišete v bit. Za branje podatkov, ki so tam shranjeni, zaprite pipico in poglejte, kaj bo prilezlo iz cevi. Če se izteče za manj kot pol vedra elektronov, stvar preberete kot 0, če pa je elektronov za več kot polovico vedra, pa preberete 1. Žal pa se proces branja vedno zaključi s praznim vedrom, ne glede na stanje vedra pred branjem, zato je potrebno podatke takoj zapisati nazaj, ali pa bodo izgubljeni.

V bistvu je situacija še hujša, ker vedro za elektrone pušča. Pušča tako močno, da se bo vedro v šestih milijardinkah sekunde po polnjenju izpraznilo. Da ne bi izgubili celotne vsebine pomnilnika, je potrebno vsak bit ponovno napolniti vsakih šest nanosekund. Zato se stvari reče dinamični pomnilnik: tečí mora izjemno hitro, samo zato, da bi lahko stal pri miru.

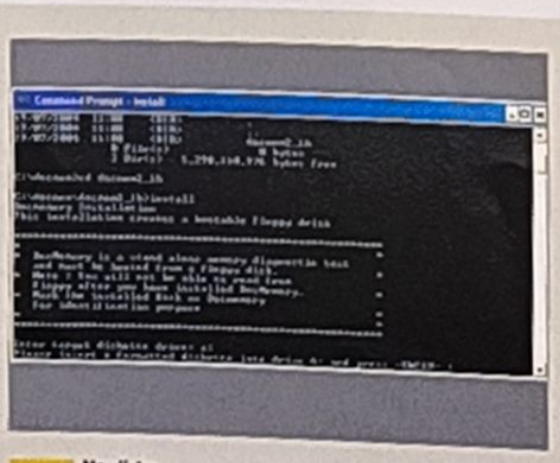
Proces osveževanja vodi krmilni čip, ki s števcem spremlja, kateri biti so na vrsti za osveževanje. Ta krmilnik ima tudi vezje za dekodiranje naslovov. Pomnilnik je fizično ustvarjen kot dvodimenzionalna mreža, procesor pa ga naslavlja,

Pomoč pri pomnjenju

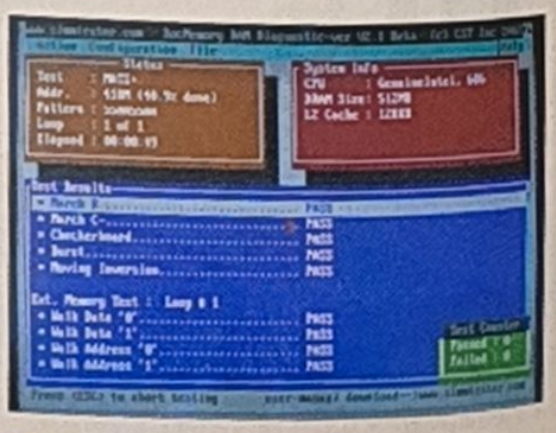
DocMem je brezplačno orodje za nizkonivojsko testiranje pomnilnika, ki lahko odkrije še tako zmuzljive napake.



1 Snemanje
Snemite *DocMem* z **www.dimmtester.com**. Program je brezplačen, a se boste morali registrirati na spletni strani (tudi brezplačno), zato ga nismo dodali na diske.



2 Na disku
Raztegnite sneto datoteko ZIP v mapo, odprite ukazno vrstico, poiščite to mapo in vpišite install. V disketnik dajte prazno disketo, da ustvarite zagonsko disketo.



3 DocMem
Zaženite računalnik z diskete (preverite, če imate pravilno nastavitev v BIOS-u) in DocMem se bo samodejno zagnal. Začnite s Quick Test, ker je že ta precej počasen.

Pomnilnik Rambus

Veliki beli morski pes ali bela miš?

Rambus ali RDRAM je pomnilniška tehnologija, konkurenčna DDR. Je prav tako sinhron in prenaša podatke v naraščajočem in padajočem delu urnega cikla, a se s tem podobnost tudi konča. RDRAM uporablja ožje podatkovno vodilo, a je veliko hitrejši – celo do 800MHz. To seveda ne pomeni le višjih hitrosti prenosa, temveč tudi višjo latenco, ker so moduli (imenovani RIMM) na vodilo povezani serijsko. To pomeni, da mora zadnji modul poslati podatke skozi vse ostale, da bi dosegel vodilo. Navaden SDRAM ima vse module paralelno povezane neposredno z vodilom.

Licenčnine, ki se zaračunavajo proizvajalcem osnovnih plošč in porodne težave so precej upočasnile razvoj RDRAM-a. Intel se je precej hitro odpovedal tehnologiji Rambus za nabore za široko potrošnjo.

RIMM-i imajo nameščene kovinske hladilnike, s katerimi je zagotovljeno učinkovito hlajenje.

kot bi šlo za en sam niz bitov, oštevilčenih od nič naprej (v bistvu gre za niz bajtov, ker procesor ne zna naslavljati posamičnih bitov). Ko pomnilniški krmilnik na osnovni plošči prejme zahtevo za branje ali pisanje določenega pomnilniškega naslova, ta ugotovi, v katerem pomnilniškem modulu se nahaja ta naslov in nato pretvori enoštevilčni naslov v koordinate na mreži. Vsak stolpec te mreže je žička, ki teče navpično v modulu, vrstice pa so žičke, ki so speljane vodoravno. Na vsakem presečišču stolpca in vrstice je en bit in ko skozi stolpec in vrstico steče napetost, je ta bit izbran. Vsak bit ima tudi kontrolno vrstico, ki določa, ali se bit bere ali zapisuje, ter podatkovno vrstico, ki prenaša elektrone v kondenzatorjevo "vedro" in iz njega.

> **NAJENOSTAVNEJŠI JE FAST PAGE MODE RAM, KI PA SPLOH NI HITER**

FAST PAGE MODE

Najenostavnejša oblika pomnilnika DRAM se imenuje Fast Page Mode RAM, ki pa v resnici sploh ni tako hitra. To počasnost lahko pripišemo dejstvu, da zna zajemati samo en bit naenkrat.

Moderni procesorji uporabljajo podatkovno vodilo, ki je široko 64 bitov in pomnilniški krmilnik na osnovni plošči mora pošiljati modulu FPM naslov za vsak ta bit posebej, počakati, da dobi podatek nazaj, in šele nato lahko pošlje naslov za naslednji bit. Tipičen modul FPM tako potrebuje 60 ali 70 nanosekund za procesiranje zahteve. Problem je seveda v tem, da ima celo 66MHz sistemsko vodilo urne cikle, ki trajajo le 15ns. Procesor ne more početi čisto ničesar, dokler ne dobi podatkov, zato mora vstavljati čakalna stanja, torej urne cikle, v katerih se ne zgodi prav nič. Pomnilniški dostopni časi se običajno merijo na podlagi štirih uspešnih dostopov, najhitrejši pomnilnik FPM pa zmore čase 5-3-3-3. To pomeni, da je za prvi dostop potrebnih pet urnih ciklov, za ostale pa trije. Drugi in naslednji dostopi so vedno nekoliko hitrejši, ker so določeni "računovodski" registri v pomnilniku že naloženi.

Vseeno pa je to še vedno odločno prepočasno za moderne računalnike. Pred leti je bil razvit pomnilnik EDO (Extended Data Out), ki je stanje nekoliko izboljšal. Ta deluje tako, da dekodira naslov enega bita in nato takoj dekodira naslov naslednjega, medtem ko se podatki iz prvega šele dobivajo. S tem so se dostopni časi skrajšali na 5-2-2-2 (pet urnih ciklov za prvi dostop in po dva za naslednje tri), kar pomeni teoretično pospešitev za 27 odstotkov za nekatere vrste dostopov do pomnilnika. Realna pospešitev pa je žal le 5-odstotna, tako da zmore pomnilnik EDO sodelovati le s sistemskim vodilom, ki ni hitrejše od zgodnjih 66MHz.

TERMINOLOGIJA

"Latching"
Na nivoju integriranega vezja napetost, ki predstavlja ničle in enice, stalno niha v odgovor oscilaciji sistemske ure. Ko mora kakšno vezje prebrati določeno vrednost, se napetost v vrstici vzdržuje, dokler se do nje ne dostopa. Temu pravimo "latching" (pripenjanje).

POPOLN SPOMIN

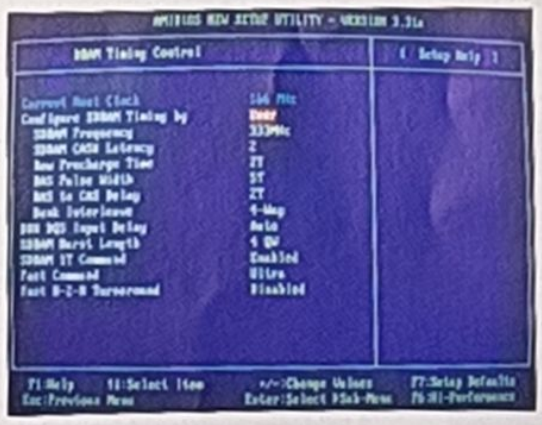
Prefinjeno spreminjanje pomnilniških nastavitev v BIOS-u ni za vsakogar, lahko pa koristi..

DRAM Read Latch

Več kot imate pomnilniških modulov, dalj časa potrebuje pomnilniški krmilnik, da pripne izhodne podatke na operacijo branja. Če postane sistem nestabilen po dodajanju pomnilnika, poskusite zvišati to vrednost za 0,5ns.

SDRAM RAS-to-CAS delay

Ta označuje število čakalnih stanj, ki se vstavijo med dostopom v novo vrstico. Če vrednost zvišate, lahko SDRAM postane stabilnejši tudi v navitih sistemih.



DRAM Idle Timer

Ta vrednost določa število ciklov, ko do določene strani v pomnilniku ni mogoče dostopati, dokler se ta ne počisti iz internega predpomnilnika DIMM-a. Nastavite na "infinite" za namizne računalnike in na "0" za strežnike.

Največja težava s pomnilnikoma FPM in EDO pa je v tem, da sta asinhrona. To pomeni, da delata z lastno hitrostjo, namesto da bi si dostopne signale uskladila s sistemsko uro na osnovni plošči. Procesor lahko namreč sprejema podatke samo v čisto določenem trenutku v ciklu in če pomnilnik do takrat ni pripravljen, mora procesor čakati en cel dodaten urni cikel vodila, preden lahko ponovno poskusi. Ti zastoji so sicer dolgi le nekaj nanosekund, a pomislite, da procesor pošlje več milijonov pomnilniških zahtev vsako sekundo – če seštejemo vse zamujene priložnosti, dobimo kar visoko številko.

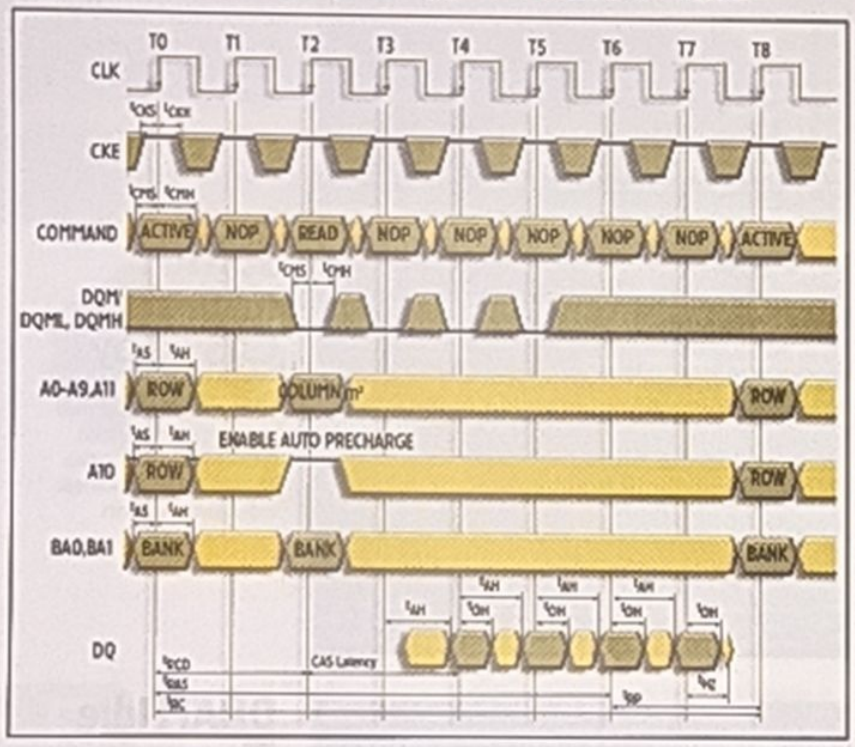
Da bi se tega znebili, smo dobili SDRAM (Synchronous RAM – v kratici je tisti D zato, ker gre še vedno za dinamičen pomnilnik). Ta je zaklenjen na hitrost sistemskega vodila; namesto da bi delal z lastno frekvenco ga poganja zunanji signal z osnovne plošče, kar seveda pomeni, da bo pomnilnik delal hitreje s hitrejšim sistemskim vodilom in obratno. Eden od trikov, ki se jih poslužuje SDRAM, da zmore vse naloženo delo, je ta, da v eni potezi dostavi cel niz bitov. Glede na to, da se do pomnilnika dostopa z zaporednimi bloki, SDRAM naloži naslov stolpca in vrstice prvega bita, zaklene koordinate vrstice, se pomika po stolpcih in prižiga vse bite v vrstici. Posebno vezje, ki to počne, omogoča veliko hitrejše delo, kot je ločeno nalaganje naslovov stolpcev in vrstic.

Seveda pa hitrosti SDRAM-a ne morejo biti neomejene, zato so čipi ločeni glede na najvišjo frekvenco sistemskega vodila, ki jo prenesejo: PC100, PC133 itn. Ti čipi se arhitekturno malenkostno razlikujejo, na primer po internem registrskem predpomnilniku, a so različne hitrosti

Hvala za spomine

Kako napetost vpliva na delovanje čipa.

Aktivnost pomnilniškega čipa uravnavata naraščajoči in padajoči del različnih ukaznih signalov. Snovalci čipov morajo upoštevati majcene intervale med spreminjanjem napetosti iz visoke v nizko. Prav tako morajo poskrbeti za zadostne premore med pulzi, da bi vezja lahko zaznala signale in spremenila stanje. Diagrami, kot je tale, se uporabljajo za načrtovanje aktivnosti znotraj čipa in preprečevanje konfliktov. A je tudi ta kompliciran diagram samo idealizacija. V realnosti stopnje napetosti nihajo okoli ciljnih stopenj, naključni šumi pa ustvarjajo vrhe v nadzornih vrsticah.



modulov SDRAM še najbolj odvisne od proizvodnega procesa in kontrole kvalitete pri snovanju vezij.

DOUBLE DATA RATE

Naslednik pomnilnika SDRAM je DDR RAM (Double Data Rate RAM). SDRAM zaznava "klik" ure osnovne plošče tako, da spremlja spremembe toka v nadzornih vrsticah sistemskega vodila. Temu pravimo naraščanje, ki pomnilniku da znak za začetek urnega cikla, a ne pozabite, da gre še vedno za frekvenco sistemskega vodila. Procesor običajno teče osem- do desetkrat hitreje od sistemskega vodila, zato je pomnilniški modul, ki zmore samo en dostop na urni cikel še vedno veliko počasnejši od procesorja. DDR to razliko zmanjša tako, da deluje v tudi padajočem delu krivulje urnega cikla (ko se napetost spremeni iz visoke spet v nizko), ne le v naraščajočem. To seveda pomeni, da lahko s svojim vezjem upravlja dvakrat hitreje kot SDRAM, pa je še vedno usklajen s sistemskim vodilom. V bistvu gre za primitivno obliko množilnika.

Vse te izboljšave se morda zdijo hudo fine, a še vedno ne morejo premostiti največje zmogljivostne omejitve dinamičnega pomnilnika, in sicer potrebe, da se vsebina bita prepiše vsakih šest nanosekund. Zato je že nekaj časa na voljo alternativna oblika pomnilnika, ki se, ne ravno presenetljivo, imenuje statični pomnilnik. Namesto da bi uporabljal kondenzator, napolnjen z elektroni za predstavljanje stanja pomnilnika, uporablja SRAM štiri ali šest tranzistorjev za vsak bit, kar imenujemo nihajna vrata. Položaj stikal v teh nihajnih vratih označuje ničle in enice. Tranzistorji pa še vedno zahtevajo energijo, a ne spremenijo svojega položaja, razen če jim to ni ukazano. To pomeni, da čipov SRAM ni potrebno redno osveževati, zaradi česar so seveda hitrejši (skoraj 10Gb/s), potrebujejo pa več tranzistorjev za en bit, zaradi česar so seveda tudi primerno dražji. En gigabajt pomnilnika SRAM bi vas stal skoraj štiri milijone tolarjev, zato si še ne manite rok in ne pričakujte, da se boste v kratkem znebili tistega osveževalnega časa.

PCF

SPLETNA VSEBINA

Tokrat pa vam nismo pokazali le, kako uporabljati *DocMem*, temveč smo na disk priložili še eno orodje za pregledovanje, imenovano *GoldMemory*. Program lahko brezplačno uporabljate 30 dni. Kot *DocMem* tudi ta zahteva ustvarjanje zagonske diskete. Za celotna navodila obiščite www.goldmemory.cz.

Najboljših deset o pomnilniku

Uredite svoje poznavanje pomnilnika.

1 Koliko RAM-a potrebujem?
Minimalne zahteve za operacijski sistem Windows XP so 64Mb, a je 256Mb veliko bolj praktičen minimum. Vse, kar je več (do 1Gb) je priporočljivo in to tudi pričakujte, če kupujete nov računalnik.

2 Se splača investirati v pomnilnik katerega od znanih proizvajalcev?
Če imate novejši računalnik, se s tem ne obremenjujte. Največja prednost uporabe pomnilnika znanih proizvajalcev, kot je Kingston, pa je v tem, da so ti moduli bolj temeljito testirani, da bodo odgovarjali vašemu sistemu. Na dolgi rok to seveda pomeni višje zmogljivosti in zanesljivost sistema, zato se jih vsekakor splača kupiti.

3 Ali je test pomnilnika v POST-u res potreben?
Vsekakor ne. Če niste pravkar dodali kakšnega modula in bi se radi naslajali nad številkami ali če nimate težav s pomnilnikom, boste s tem samo zapravljali čas, ta test pa tudi zazna hudo malo napak.

4 Ali je bolje imeti en večji modul ali dva manjša?
V teoriji je par modulov DIMM nekoliko hitrejši, ker lahko vsak modul zajema naslove z različnih delov pomnilnika. V praksi pa je potreba po tem skorajda zanemarljiva, prazna reža pa seveda omogoča enostavno nadgradnjo. Ne pozabite pa, da je potrebno stare module SIMM za zgodnje procesorje Pentium nameščati v parih.

5 Kaj je SODIMM?
Small Outline DIMM je kompakten modul DIMM za notesnike. Svoj čas so se v notesnike vgrajevali nezdružljivi in med seboj močno različni moduli in SODIMM je (precej uspešno) rešil to težavo.

SODIMM-i so pol krajši od klasičnih modulov DIMM, saj imajo stranske konektorje na obeh straneh modula.

6 Kaj je VRAM?
Video RAM je vgrajen na določene grafične kartice. Gre za obliko pomnilnika, do katerega je mogoče istočasno dostopati v obeh smereh: od procesorja preko sistemskega vodila ter interno preko grafičnega procesorja. Danes pa večina grafičnih kartic uporablja klasičen pomnilnik DDR.

7 Ali se bolj splača kupiti več sistemskega RAM-a ali grafično kartico z več RAM-a?
Grafične kartice z več pomnilnika so običajno hitrejše tudi na drugih področjih, zato bo dodatnih nekaj tisočakov, vloženih v grafično kartico, bolj vplivalo na število slik v igrah kot dodaten sistemski pomnilnik. AGP je bil razvit delno tudi

V TEJ SERIJI >> PCF 28 Datotečni sistemi >> PCF 29 Windows NTFS >> PCF 30 BIOS >> PCF 31 Vodilo

Hitrosti pomnilnika

Nov način poimenovanja bi naj prinesel red v pomnilniške vrste – kar mu sploh ni uspelo.

Ime	VRSTA	DEJANSKA FREKVENCA	PODATKOVNA ŠIRINA VODILA	PODATKOVNA ŠIRINA
PC66	SDRAM	66MHz	64-bitna	0,5Gb/s
PC100	SDRAM	100MHz	64-bitna	0,8Gb/s
PC133	SDRAM	133MHz	64-bitna	1,06Gb/s
PC1600	DDR200	100MHz	64-bitna	1,6Gb/s
PC1600	Dual-DDR200	100MHz	2 x 64-bitna	3,2Gb/s
PC2100	DDR266	133MHz	64-bitna	2,1Gb/s
PC2100	Dual-DDR266	133MHz	2 x 64-bitna	4,2Gb/s
PC2700	DDR333	166MHz	64-bitna	2,7Gb/s
PC2700	Dual-DDR333	166MHz	2 x 64-bitna	5,4Gb/s
PC3200	DDR400	200MHz	64-bitna	3,2Gb/s
PC3200	Dual-DDR400	200MHz	2x 64-bitna	6,4Gb/s
PC4200	DDR533	266MHz	64-bitna	4,2Gb/s
PC4200	Dual-DDR533	266MHz	2 x 64-bitna	8,4Gb/s
PC800	RDRAM Dual	400MHz	2 x 16-bitna	3,2Gb/s
PC800	RDRAM Dual	400MHz	2 x 32-bitna	6,4Gb/s
PC1066	RDRAM Dual	533MHz	2 x 16-bitna	4,2Gb/s
PC1066	RDRAM Dual	533MHz	2 x 32-bitna	8,4Gb/s
PC1200	RDRAM Dual	600MHz	2 x 16-bitna	4,8Gb/s

10/10

zato, da bi grafičnim karticam omogočil dostop do sistemskega pomnilnika, a je pomnilnik na kartici še vedno bolj učinkovit.

8 Ali lahko navijem pomnilnik?
SDRAM je zaklenjen na hitrost sistemskega vodila, zato bo navijanje slednjega pospešilo tudi pomnilnik. A vodila ne navijte za več kot 10 odstotkov. Če boste pomnilnik PC100 uporabljali s 133MHz sistemskim vodilom, ni nobenega zagotovila, da bodo podatki ostali v izhodnih registrih, ko jih bo procesor iskal. S tem ne boste dobili le okvarjene podatke, temveč si boste nakopali še nestabilen sistem (torej kup sesuvanja).

Če si želite več slik v sekundi, ne naprezajte pomnilnika, saj si lahko s tem pridelate samo težave.

9 Moj PC se pogosto sesuje, odkar sem prešel na Win XP. Ali je kriv pomnilnik?
Mogoče. Nedelujoč bit v modulu na vrhu seznama pomnilniških naslovov lahko ostane neodkrit, dokler ne namestite dovolj zmogljivega operacijskega sistema, ki uporablja veliko pomnilnika. Poskusite z zamenjavo modulov, da bo okvarjen modul prevzel nižje ležeče naslove. Če se začnejo težave pogosteje pojavljati, bo potrebno zamenjati pomnilnik.

10 Moj računalnik se noče zagnati. Ali je kriv okvarjen pomnilnik?
Tudi mogoče. Če zagon ne preide niti POST-a normalno, pomeni, da procesor, grafična kartica ali pomnilnik niso dobro nameščeni. Izvlecite vse module in jih ponovno namestite – s tem boste postrgali tudi izolatorske okside, ki so se mogoče nabrali na kontaktih.

Ste zamudili del serije? Pokličite 02 330 3301

NASLEDNJI MESEC Napočil je čas, da pojasnimo namen, funkcijo in skrivnosti... procesorja. Ah!

Iskanje napak

Te se namreč dogajajo – kako jih preprečevati?

Do danes so proizvajalci preizkusili kar nekaj načinov, da bi moduli lahko preverjali lastne podatke. Najenostavnejša oblika tega je paritetni pomnilnik. Vsak bajt v modulu je sestavljen iz osmih podatkovnih bitov in devetega bita za preverjanje paritete. Ko se bajt zapiše, pomnilniški krmilnik prešteje število enic v binarnem zapisu. Če je številka neparna, zapiše enico v paritetni bit, tako da je skupno število enic v devetih bitih vedno parno. Temu pravimo parna pariteta (obstaja tudi neparna pariteta, ki deluje po enakem principu). Ko se bit ponovno prebere, se ponovno preveri tudi paritetni bit. Če je kateri od bitov po nesreči spremenil stanje, se paritetni bit ne bo ujemal in bo modul javil paritetno napako.

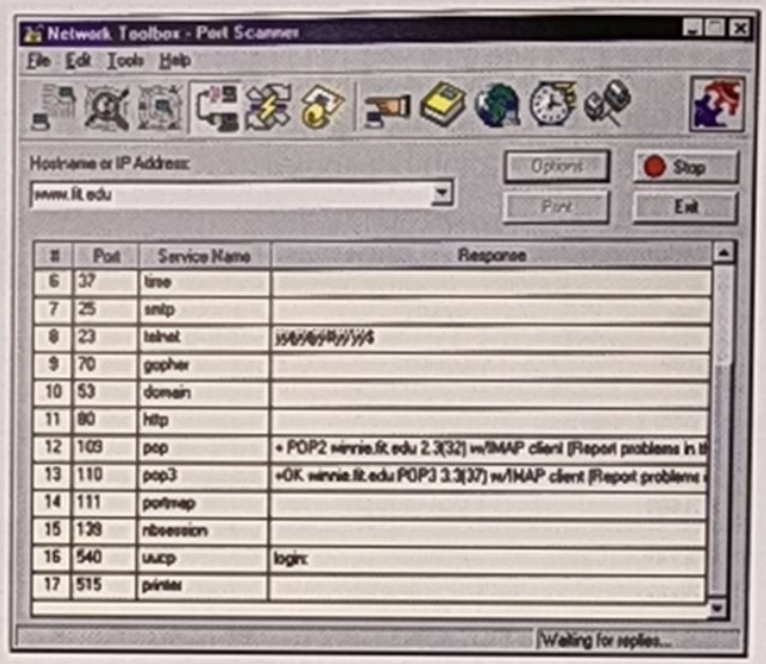
Pri tej tehniki pa obstajata dva pereča problema. Prvi je ta, da lahko tak način preverjanja ugotovi napačno stanje enega samega bita, drugi pa ta, da ne more ugotoviti, za kateri bit gre. ECC RAM izboljša to tehniko, in sicer tako, da lahko popravi en napačen bit in zazna napako pri dveh. Al pa je tovrsten pomnilnik tudi dražji in zahteva podporo osnovne plošče. Zaradi napredka v zanesljivosti pomnilniških modulov so ti precej dragi za proizvodnjo in se jih ne splača uporabljati drugje kot v datotečnih strežnikih.

Dodaten strošek za ECC RAM je upravičen samo če imate komercialen strežnik.

Skenerji

PRVI DEL

Tomaž Bratuša je pobegnil iz *Matrice*, da bi vas seznanil z osnovami hekanja.



ZGORAJ Grafični vmesnik programa *Network Toolbox*. Kdo je rekel, da mora biti hekanje očesu neprijazno?

razvoj kibernetskega prostora, mikroprocesorjev in spremljajoče informacijske tehnologije so vzroki, da so pričele vodilne vojaške sile razmišljati o izkoriščanju te tehnologije v vojaške namene. Iz tega razloga je leta 1996 obrambno ministrstvo ZDA ustanovilo izvršni odbor, katerega namen je bil proučiti cilje in dosežke s tega področja, prav tako pa zasledimo prva preigravanja možnih scenarijev, ki so bili do tedaj prisotni predvsem pri uporabi nuklearnega orožja in dejavnostih obveščevalnih služb.

Bliskovit razvoj tehnologije je posameznim uporabnikom omogočil dostop do visoko zmogljivih informacijskih povezav, prefinjene računalniške opreme in svetovnih baz znanja. Internet odpira vrata v svet, ki smo si ga pred nekaj leti le težko predstavljali. Med nami so bili in še vedno so posamezniki, ki slutijo, v katero smer gre razvoj tehnologije in znanosti, ter kako jo učinkovito uporabljati oziroma zlorabljati. Ti redki posamezniki, pionirji sodobnega interneta, se danes imenujejo hekerji. Ljudje, ki jim računalniška tehnologija ni blizu, se ob omembi besede heker zdrznejo in si predstavljajo najstnika z mastnimi lasmi, očali in mozolji, ki sedi v kotu razmetane sobe in bolšči v monitor, na katerem se vrstijo številke kreditnih kartic nič hudega slutečih žrtev. Je to res? Za mozolje nismo prepričani...

HEKER SE PREDSTAVI

V zadnjem času se pojavljajo varnostne agencije ("Rent-a-Hacker"), ki zaposlujejo hekerje, ki nato tako medsebojno povezani pripomorejo k odkrivanju varnostnih pomanjkljivosti posameznih omrežij in informacijskih sistemov. Znanje in dosežki takšnih agencij so seveda dostopni tistim, ki jih primerno cenijo oz. plačajo. Tega pa se zavedajo tudi teroristične organizacije in kriminalne združbe, ki pri svojem delovanju vse bolj uporabljajo nove tehnologije. To dokazuje vsakdanjost, saj se po svetu dnevno vrstijo aretacije, pri katerih imajo pripadniki različnih terorističnih celic in kriminalnih združb pri sebi najmodernejšo računalniško opremo.

Vzemimo za primer nekdanjo Sovjetsko zvezo in program "space shuttle", ki je temeljil na Ameriški tehnologiji, do katere so Ruski strokovnjaki prišli tudi s pomočjo interneta in računalniških vdorov v strateško pomembne sisteme. Načrti za omenjeni projekt so bili pridobljeni z nekaj univerzitetnih strežnikov v Ameriki, od koder je skupini ruskih napadalcev uspelo preko raziskovalnih centrov v Benetkah in Helsinkih podatke prenesti v Moskvo. Benetke in Helsinki so služili samo kot krinka, s katero se je poskušal zabrisati resnični izvor napada. Sam način prenosa podatkov je v hekerskih vodah znan kot "verižnje proxy strežnikov" preko katerih se spelje promet in s tem maskira izvorni IP naslov napadalca. Z omenjenim podvigom so Rusi prihranili milijarde dolarjev.

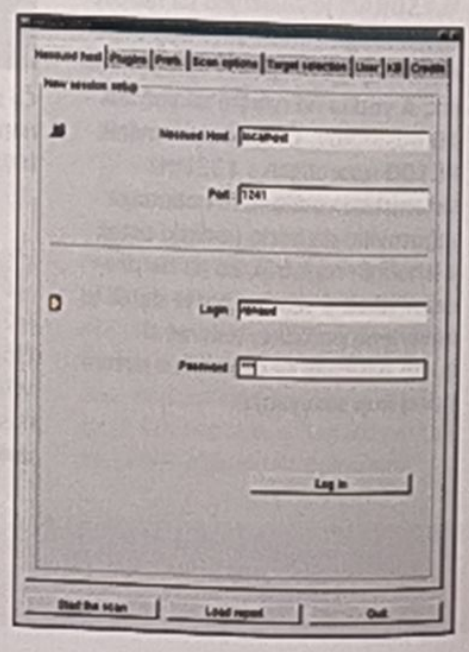
Eden odmevnejših hekerskih dosežkov je bil prav gotovo vdor skupine MilW0rm, ki je leta 1998 vdrla v Indijski Bhabha Atomic Research Center (BARC). Skupina je v času stopnjevanja napetosti med Indijo in Pakistanom vdrla v BARC in prestregla elektronsko pošto, ki jo pri medsebojni komunikaciji uporabljajo jedrski fiziki. Skupina je z delovanjem nadaljevala in vdrla tudi v podoben sistem v Pakistanu in Turčiji. Zamislimo si, kako bi skupina MilW0rm lahko vplivala na razvoj jedrske napetosti med Indijo in Pakistanom oziroma do kakšne zmede bi lahko prišlo v primeru ponarejanja pošte oziroma "spoofinga" na eni ali drugi strani.

> **LJUDJE SI OB BESEDI HEKER PREDSTAVLJAJO MOZOLJASTE NAJSTNIKE, KI SEDIJO V KOTU RAZMETANE SOBE**

Tukaj nekje se čisto zares prične serija člankov, v katerih vam bomo predstavili raznovrstne prijeme in metode, s katerimi hekerji zaobidejo varnostno strukturo omrežij in raznovrstnih informacijskih sistemov. V našem druženju vas bomo podrobno seznanili s postopki in orodji, ki jih pri svojem delu uporabljajo hekerji in na drugi strani sistemski administratorji kot sodobni varnostniki. V prihodnjih delih serije bomo opisali tako tehnične podrobnosti posameznih oblik napadov kot tudi različne praktične primere vdorov, do katerih je prišlo v preteklosti in s katerimi se bomo najverjetneje srečevali tudi v prihodnosti.

ORODJA IN PRIPOMOČKI

Običajno pri vsakem opravilu potrebujemo orodja in pripomočke, s pomočjo katerih opravimo zadano nalogo. Precej podobna situacija je tudi v primeru vdora v računalniški sistem. V tem primeru sta od samega orodja pomembnejša znanje in predvsem vztrajnost. Znanje je element, ki ločuje predvsem osebe, ki uporabljajo v tem poglavju opisana orodja, vendar njihovega delovanja ne poznajo in jih



DESNO Prijavno okno v zloglasni program *Nessus*.

Strašni izrazi

Ali: kdo se boji slovarja?

Chaining proxy servers

Tehnika, s katero napadalec izkoristi ranljive internetne strežnike, preko katerih spelje promet ter tako zakrije pravi IP izvora napada.

IP address

Številčna različica imena gostitelja. Vsak računalnik na mreži ima svoj IP naslov, ki je sestavljen iz serije številk. Štiri skupine številk so ločene s piko in so edinstvena številka, s pomočjo katere se na internetu identificirajo posamezni računalniki. Podobno kot telefonska številka v telefoniji.

Script kiddie

Skriptni otroček je oseba, ki pri svojem delu uporablja hekerske programe, pri tem pa delovanja uporabljanih programov ne razume v celoti. Prav tako te osebe nimajo znanja programiranja in poznavanja sistemov UNIX.

Exploit skripts

Izkoriščevalne skripte izkoristijo varnostno luknjo v sistemu in olajšajo delo "Script kiddijem". Mnogo takšnih skript ima grafični uporabniški vmesnik ali pa uporabljajo enostavne vrstične ukaze.

ponavadi imenujemo "script kiddies". Ti se predvsem zanašajo na skripte in programe, ki so jih napisali naprednejši hekerji.

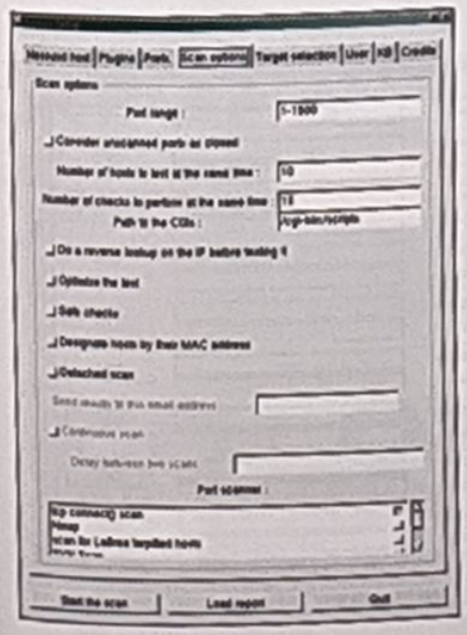
Naslednja stopnja so hekerji, ki do podrobnosti poznajo eno vrsto operacijskih sistemov, v katerih odkrivajo varnostne luknje in nato napišejo "exploit-skripte", ki jih lahko pri svojem delu nato uporabljajo tudi "script kiddies".

Elito v hekerski populaciji pa predstavljajo osebe, ki do podrobnosti poznajo raznovrstne operacijske sisteme. Tovrstni hekerji s svojimi dosežki ne seznanjajo javnosti, temveč s komprimitiranega sistema poberejo občutljive informacije in nato spretno zakrijejo sledi. Novo odkritih varnostnih lukenj ne razglašajo širši javnosti, ampak zanje izdelajo orodja, s katerimi nato laže dosežejo izpolnitev naloge.

Hekerska orodja in pripomočke delimo v grobem na:

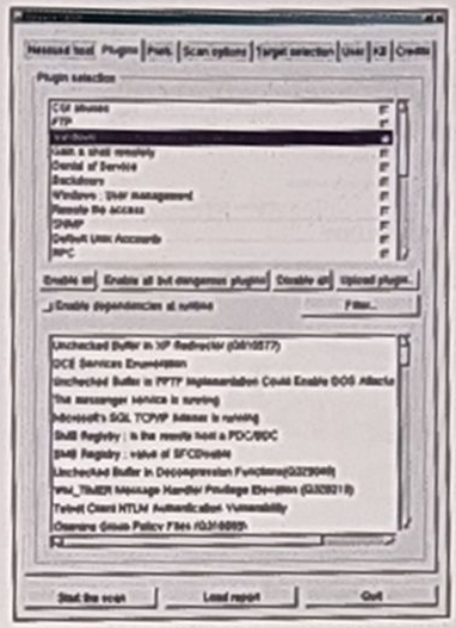
- skenerje (Scanners): blondinka nam še vedno gleda pod mizo in sprašuje: "Kje pa imaš skener? A mi lahko skeniraš tole, hm?"
- orodja za zavrnitev storitve (Denial of Service ali DoS) in porazdeljeno zavrnitev storitve (Distributed Denial of Service ali DDoS): to so odgovori, zakaj vaša spletna banka ponavadi ne dela, ko jo najbolj rabite;
- e-poštne bombe in spam: nekateri so obsedeni s čistočo;
- lomilce gesel (Password crackers): ob tem opravilu potrebujemo na mizi vsaj pest slanih krekerjev;
- vohljače (Sniffers): pomoč katerega od policijskih psov bi bila izredno dobrodošla;
- trojanske konje (Trojan horses) in elemente "back door": ogled filma *Troy* je obvezno gradivo;
- lažno predstavljanje IP (IP spoofing): podobno kot nateg policista s prijateljevo osebno izkaznico;
- izkoriščevalne skripte (Exploit scripts): to so prijemi ki jih uporabljajo vaši tako imenovani "prijatelji".

Pred napadom na oddaljeni sistem je izrednega pomena zbiranje informacij o tarči, pri čemer postopek ne sme biti preveč očiten in vsiljiv. V ta namen se uporabljajo pristopi, ki na strani tarče ne povzročijo preveč hrupa – heker predvsem stremi k "letenju pod radars-



LEVO Nastavitev podrobnosti zna biti nadležno, a je na koncu vredno.

DESNO Skeniranje je preprosto, ko imaš na razpolago takšno paleto možnosti.



> **'SCRIPT KIDDIES' SE PREDVSEM ZANAŠAJO NA SKRIPTE NAPREDNIH HEKERJEV**

kim dosegom", s katerim se izogne zaznavanju običajnih varnostnih sistemov IDS (Intrusion Detection Sistem). Osnovne informacije o tarči so na primer, kakšno je omrežje žrtve, šibke točke tarče, kdo je lastnik omrežja in kje se geografsko nahaja, kdo mu zagotavlja dostop do interneta (ISP), kakšne varnostne sisteme uporablja in podobno. Nekateri uporabljene varnostne tehnologije celo na veliko oglašujejo na spletnih straneh svojega podjetja ali trgovine. Kako pametno je to v resnici?

Te informacije morajo biti zbrane hitro, prikrito in z uporabo nekaj standardnih omrežnih aplikacij. Poglavitno pri tem delu je, da heker dobi celosten vpogled v okolje tarče, na osnovi katerega se v nadaljevanju laže odloča o oblikah pristopov in sistemskih ranljivostih, ki jih bo morebiti pri napadu uporabil.

SKENERJI

Z uporabo skenerja lahko, na primer, oseba v Ljubljani odkrije varnostne pomanjkljivosti na strežniku v Kanadi, ne da bi pri tem zapustila svojo sobo. V tem članku bomo v nadaljevanju predstavili nekaj popularnih skenerjev in kasneje prikazali njihovo uporabo v praksi.

Skenerji preverjajo različna vrata TCP (Transfer Control Protocol) in UDP (User Datagram Protocol) pri tem pa shranijo odzive ciljnega sistema. S tem delovanjem skenerji pridobivajo dragocene informacije o ciljnem sistemu, kot recimo, kateri operacijski sistem in katere aplikacije tečejo na ciljnem sistemu, kdo te aplikacije poganja na sistemu, ali so v sistem dovoljene anonimne prijave, ali določene omrežne aplikacije zahtevajo avtentifikacijo uporabnika in podobno. Zgodnji skenerji so bili napisani pretežno za UNIX, v zadnji nekaj letih pa se širijo predvsem v okolju Windows, s čimer se je pričela tudi komercializacija, ki je hekerjem večna sovražnica. Danes lahko preko interneta pridemo do komercialnih skenerjev, ki jih uporabljajo sistemski administratorji kot pomoč za odkrivanje varnostnih lukenj v svojih sistemih.

Velika večina brezplačnih skenerjev je napisanih za UNIX in se v praksi razširjajo v izvorni, in ne v binarni kodi. Posledično potrebujemo za uporabo takšnega skenerja sistem, na katerem teče katera od oblik operacijskega sistema UNIX, prevajalec programskega jezika C in dostop do omrežja. Ker pa večina povprečnih uporabnikov nima dostopa do takšnih zahtev, je najboljša alternativa namestitev operacijskega sistema Linux.

Ena izmed večnih tem je v hekerskem svetu legalnost uporabe skenerjev. Nekateri zagovarjajo stališče, da je skeniranje tarče početje podobno preverjanju vrat in oken v hiši. Opisano početje bi lahko v smislu neželenega ravnanja obravnavali kvečjemu kot motenje posesti. Spet stališče drugih je, da oseba s tem, ko na internet postavi strežnik, privoli v to, da je njegov sistem skeniran. Nenazadnje je IP naslov računalnika podoben telefonski številki, ki jo ima vsak pravico poklicati. Nobenega od naštetih pogledov ne podpira kazensko pravo in verjetno je prav to razlog, da do danes v Sloveniji skenerji niso bili opredeljeni kot nelegalni oz. prepovedani. Seveda pa se v praksi dogaja, da posamezen preiskovalec napačno interpretira uporabo takšnega programa in zadevo prevzame državno tožilstvo. Z etičnega vidika je zadeva drugačna, saj bo le malokdo verjel, da je napadalec poskušal s skeniranjem tarče izboljšati njeno varnost, ne pa odkriti morebitnih pomanjkljivosti in nato vdreti v sistem.

V grobem razlikujemo dve vrsti skenerjev. Prvi so skenerji računalniških komunikacijskih vrat (port scanners), drugi pa skenerji varnostnih lukenj (voulnerability scanners). Skenerji vrat se uporabljajo za odkrivanje aplikacij, ki tečejo na ciljnem sistemu, medtem ko se skenerji varnostnih lukenj uporabljajo za odkrivanje varnostnih pomanjkljivosti posameznih delujočih aplikacij oz. operacijskega sistema na ciljnem sistemu. Običajno skenerji vključujejo oba načina dela, v nadaljevanju pa bomo omenili nekaj najznačilnejših.

NESSUS

Nessus je skener, ki teče v sistemu Linux, njegov nastanek in razvoj pa sta precej zanimiva. *Nessus* je namreč napisal Renaud Deraison, takrat 18-letnik, živeč v Parizu. Že kot 16-letnik se je seznanil z Linuxom in se

Znane neznanke

Če imate probleme z okni, jih ne imejte še z vrati.

TCP/IP

Je kombinacija dveh protokolov, ki omogočata storitve kot so TELNET (23), FTP (21), e-pošta (110 in 25) in druge med računalniki na internetu. V ozadju so številke vrat, ki jih navedene aplikacije uporabljajo za komunikacijo.

PORT

Je na internetu vmesnik, vrata v računalnik, na katerega kaj priključimo. Pojavlja se kot del URL-ja, ki je za dvopičjem. V izmišljenem naslovu **www.mesniburek.com:8080** so vrata številka 8080, s pomočjo katerih vstopamo ob pomoči protokola TCP v strežnik mesniburek. Pozor: več odprtih vrat na sistemu, več je možnosti za vdor v vaš sistem!

takoj podal v hekerske vode, kjer je sodeloval predvsem v skupini 2600 (**www.2600.org**). V sodelovanju s še dvema hekerjema je razvil *Nessus*, ki je zanimiv predvsem zato, ker se redno posodablja, vključuje spletne (web-based) napade in ker je brezplačen (freeware).

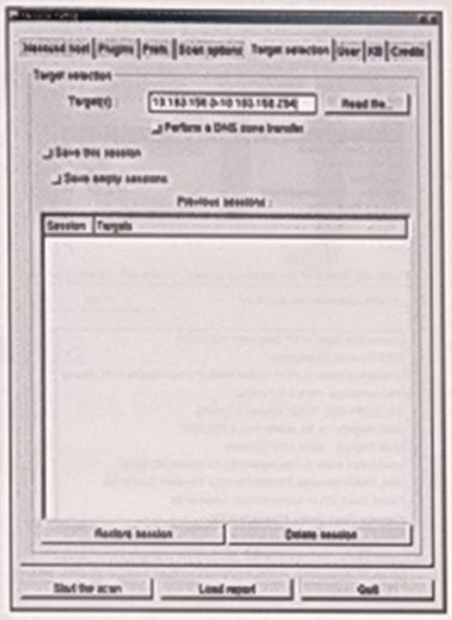
Konfiguracija samega napada poteka preko vtičnikov (Plug-ins), ki so razdeljeni v več kategorij: DoS, Root (raziskava pomanjkljivosti administratorjevega računa), CGI (common graphical interface) pomanjkljivosti, raziskava pomanjkljivosti servisa Finger, oddaljeni dostop do datotek, pomanjkljivosti poštnih aplikacij Sendmail in ostalo. Po končanem skeniranju tarče dobimo povratno informacijo v grafični in tekstovni obliki. Podrobnosti o programu *Nessus* so dosegljive na **www.nessus.org**.

NETWORK TOOLBOX

Network toolbox je skener TCP/IP, namenjen okolju Windows. Program je hiter, učinkovit in preprost za uporabo. Program ni namenjen izključno skeniranju, temveč ima vključenih še nekaj drugih omrežnih aplikacij, potrebnih pri raziskovanju in nadzorovanju omrežij.

Med drugim lahko Network Toolbox prevaja IP naslove v naslove DNS, sinhronizira sistemski čas, pridobi informacije o uporabnikih določenega sistema , izsledi natančno pot do ciljnega sistema, išče sisteme v želenem obsegu IP naslovov, preverja podatke o registriranih domenah, preverja, ali omrežna povezava s ciljnim sistemom deluje, sporoča, kakšna je hitrost internetne povezave s ciljnim sistemom, skenira želeni ciljni sistem in ugotavlja delujoče aplikacije in ugotavlja ali je določen e-naslov veljaven.

Preden pričnete z uporabo programa, si dobro oglejte nastavitve, ki so prednastavljene tako, da program skenira samo 14 vrat TCP/IP, kar pa je nezadostno za uporabno in kvalitetno skeniranje sistema.



DESNO Izbira tarč. Nujno preberite okvirček Opozorilo.

Opozorilo
Kaj početi in česa ne.

Pred uporabo kateregakoli skenerja se najprej prepričajte, ali je sistem, ki ga skenirate, v vaši lasti oziroma ali imate dovoljenje lastnika sistema. Skenerji varnostnih pomanjkljivosti pogosto vključujejo tudi teste DoS (Denial of Service), kar lahko povzroči onesposabljanje sistema. Prav tako je skeniranje sistemov zabeleženo v varnostnih datotekah strežnikov in usmerjevalnikov, preko katerih skeniramo tarčo, kakor tudi v varnostnih datotekah samega sistema tarče, kar je v pomoč preiskovalcem tovrstnih kriminalnih dejanj.

Uporaba skenerjev ni zabava in ima lahko v primeru nezakonite rabe resne posledice. V paketu lahko dobite tudi lepe in samozategljive zapestnice na ključ... po domače jim pravimo lisice. Članek je namenjen izključno varnostnemu osveščanju uporabnikov interneta in nikakor ne učenju vdiranja v sisteme!

NESSUS JE NAPISAL 18-LETNIK IZ PARIZA

NMAP

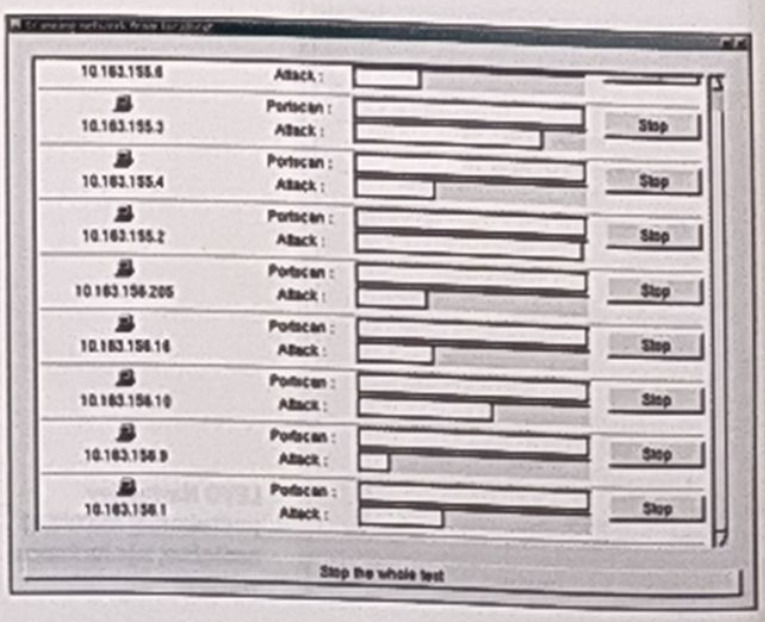
Eden najbolj pričakovanih filmov pomladi 2003, *Matrix Reloaded*, v eni izmed svojih scen prikaže uporabo hekerskega orodja *NMAP*, verjetno najboljšega program za odkrivanje aktivnih vrat na sistemih. S pomočjo skenerja *NMAP* Trinity odkrije delujoči servis SSH različice 1 in napad nadaljuje s programom sshnuke, ki preko varnostne luknje SSHv1 CRC32 omogoči prevzem nadzora nad sistemom davčne uprave.

Eden od razlogov, zakaj je *NMAP* tako koristen, je ta, da ponuja velik spekter različnih metod skeniranja, od popolnih povezav (TCP Connect) do prikritega načina skeniranja (SYN Stealth), pa vse do uporabe metode "Bounce scan" in je kot tak uporaben predvsem za tiho skeniranje žrtev, saj njegova uporaba v večini primerov ni zabeležena v varnostnih datotekah sistema žrtve. Podrobna obrazložitev različnih načinov delovanja *NMAP*-a zahteva poznavanje osnov komunikacij TCP/IP, ki jih bomo morda pojasnili v enem od naslednjih člankov.

NMAP lahko snamete na naslovu **www.insecure.org** in je namenjen uporabi na večini sistemov Unix. Različica za Windows je dostopna na naslovu **www.eeye.com/html/research/tools/nmapnt.html**

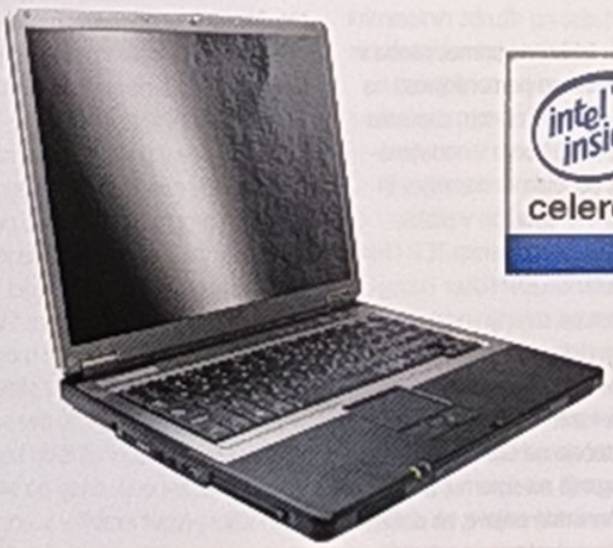
Tomaž Bratuša

SPODAJ Grafični prikaz rezultatov skeniranja *Nessusa*... veselo.



Vaš novi partner NEC

VERSA f-M340



intel inside celeron M

Vrhunska tehnologija po dostopni ceni

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- resnična mobilnost
- izjemna avtonomija

- Intel® Celeron® M procesor z 1,60 GHz
  Intel® 855GM nabor
  Wireless LAN
- Trdi disk 40 GB
- 256MB DDR RAM
- 15" TFT XGA zaslon
- Combo DVD/CD-RW pogon
- Intel 855GME integrirana do 32MB grafična kartica
- Zvočna kartica codec AD1981B
- 4x USB 2.0, 56k modem
- LAN 10/100, Li-Ion baterija
- Free DOS, teža 2.8 kg

NEC VERSA f-M340
269.900 SIT

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake se odpravljamo in se opravičujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Accord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan, Metaling, Media dom

OKIPAGE B4100/4250/4350

črnobeli tiskalniki za osebno uporabo in za manjše delovne skupine, hitrost do 22 strani/min

OKIPAGE C3100/5200/5400

barvni in črnobeli tiskalniki za osebno uporabo in za manjše delovne skupine, hitrost do 16 barvnih/20 črnobelih strani/min, izpis do dolžine 1.200 mm

OKI

EXERCISE YOUR „RIGHT TO FAST COLOUR AND MONO ON ONE AFFORDABLE PRINTER

OKIPAGE B6200/6300

črnobeli tiskalniki za delovne skupine, hitrost do 34 strani/min, za do 150.000 izpisov mesečno

OKIPAGE C7000/9000

barvni in črnobeli tiskalniki za delovne skupine, hitrost do 30 barvnih/37 čnobelih strani/min, za do 150.000 izpisov mesečno, izpis do dolžine 1.200 mm

THE COLOUR OF BUSINESS

LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki Network Solutions for a Global Society

OKI

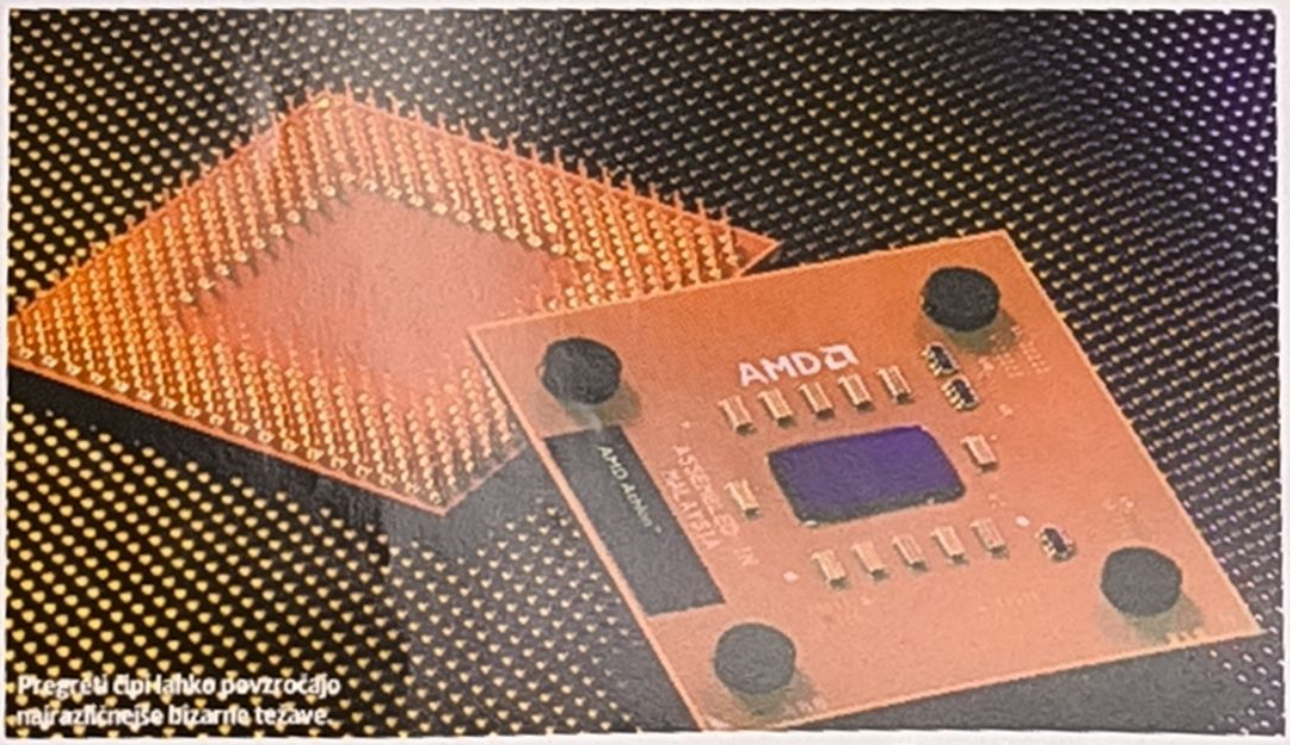
SimplePrint Colour DIGITAL TECHNOLOGY

MIKROING trade

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade **d.o.o.**
Tržaška cesta 393, **LJUBLJANA,**
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

Vprašajte Gregorja...

Po milijonih let evolucije je danes obstoj Gregorja Mraza povsem odvisen od stalnega toka vaših tehničnih vprašanj. Vprašajte ga karkoli – le ne pričakujte, da bo uganil, koliko ste stari.



Pregreti čipi lahko povzročajo najrazličnejše bizarne težave.

Procesor

Sesuvanje

V Moj na novo sestavljen PC se stalno sesuva, celo v BIOS-u. Včasih deluje samo 20 sekund. Komponente so naslednje: AMD Athlon 2500XP, 333MHz FSB, 512MB pomnilnika DDR333, in vse je čisto novo. Formatiral sem trdi disk, naložil XP Pro, poslušal nekaj CD-jev, namestil *Office XP Pro*, igral pasjanso in potem se je stvar sesula – po nekaj več kot eni uri. In zdaj se sesuva vsakih nekaj sekund. Kaj bi bil razlog?

JAN

O Pregrevanje. Vem, da je dolgočasen odgovor, a preprosto ni ničesar drugega, kar bi lahko povzročalo takšno obnašanje. Ko so aktivne nastavitve BIOS-a, ni aktivna nobena druga aplikacija ali gonilnik in velika večina strojne opreme sploh še ni aktivna. V bistvu se zelo redko dogaja, da se PC tako hitro sesuje in se potem celo uspe zagnati. Glede na to, da si računalnik sestavil sam, sklepam, da hladilnika nisi primerno pritrdil na procesor. Verjetno je bil že od začetka bolj narahlo pritrjen, nato pa se je termalna pasta segrela in še dodatno zmanjšala odvajanje toplote. Preveri, če imaš sploh hladilnik, ki je prirejen za tvoj procesor in ga seveda še enkrat namesti. Preden ga namestiš, pa z acetonom s procesorja in hladilnika pošteno očisti vse ostanke termalne paste (ne kradi negovalnega acetona mami ali sestri, ker tisti ponavadi vsebujejo različna olja, ki jih nikakor ne želiš med hladilnikom in procesorjem, temveč kupi čisti aceton), na tanko namaži procesor s termalno pasto Arctic Silver in ponovno namesti hladilnik.

Težave z Windows

Načrtovana opravila

V Pred kratkim si v tej rubriki nekomu povedal, da se njegov PC ne zbudi ob pravem času, ker njegov PC ni bil popolnoma združljiv s standardom ACPI. Ali je to edina možna razlaga za takšno obnašanje računalnika?

DOMEN

O V bistvu ne. In če sem čisto iskren, sem se tega spomnil kak dan po tistem, ko je revija, o kateri govoriš, že šla v tisk. Obstajajo namreč stvari, ki ti jih bo Win XP dovolil početi, samo če imaš uporabniški račun z geslom – in načrtovana opravila so ena takšnih stvari. Ni pomembno, če imaš administratorske pravice; če je opravilo nastavljeno, da "teče kot" tvoje uporabniško ime, je za ta račun potrebno geslo. Če si edini, ki uporablja PC, verjetno nimaš nastavljenega gesla, s čimer pač preskočiš prijavni zaslon. Če želiš uporabljati načrtovana opravila, pa potrebuješ geslo.

Lahko bi pričel nalagati, kako je ta zahteva prav fina, saj hekerjem preprečuje zlobno vrivanje načrtovanih opravil v tuje računalnike, pa se mi ne ljubi. Prvi razlog za to je ta, da ima Microsoft čisto dovolj zaposlenih ljudi, ki jim celo

Hitri kviz

A mislite, da ste pametnejši od Gregorja, ha?

1 **Koliko spletnih strani je obstajalo leta 1993?**
a) 130
b) 1.300
c) 13.000
d) 130.000

2 **Kako bi predstavili -1 z 2-bajtno heksadecimalno vrednostjo?**
a) -0001h
b) FFFFh
c) -FFFFh
d) V heksadecimalnem zapisu ni negativnih števil

3 **Kateri del sistemskega vodila je najhitrejši?**
a) Front-side Bus
b) Back-side Bus
c) oba enako
d) odvisno od nabora čipov na osnovni plošči

4 **Kakšne so minimalne specifikacije za *Far Cry*?**
a) 1GHz, 256MB RAM, GeForce2
b) 2GHz, 512MB RAM, 9800 Pro
c) Gruča kvantnih superračunalnikov
d) Še to ni dovolj

5 **Katere od naštetih osnovnih plošč niso popolnoma združljive z Linuxom?**
a) Abit KT7
b) Abit KT7a
c) Abit KV7
d) Vse naštete

Odgovori so na strani 94.

Tehnična pomoč za nič tolarjev

Vam računalnik najeda rano v želodec? Pišite Gregorju na mraz@pcformatslo.net, če vam uspe usposobiti PC, ali mu pošljite papirnato pisemce na PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor.

plačuje za branjenje njegove varnostne strategije, da bi si želel neplačane pomoči moje malenkosti. Drugi razlog za moje pomanjkanje interesa za bluzenje pa je ta, da že tako ali tako obstaja čisto preveč načinov za vdiranje v računalnike, ki nimajo nastavljenega gesla na administratorskem računu, da je vse skupaj tako ali tako čisto vseeno.

Obnovite počitniške fotografije, ki ste jih odpisali.

Datotečni sistemi

Foto-katastrofa

V S punco sva pred kratkim šla na počitnice v Turčijo. Za potovanje sem si sposodil prijateljev digitalni fotoaparat in dva fotoaparata za enkratno uporabo. Na najino nesrečo so postreščki na letališču zapravili vrečko, v kateri sta bila oba fotoaparata za enkratno uporabo, zato sem bil še toliko bolj vesel, da sem digitalnega obdržal pri sebi. Ko sva prišla domov, sem si slike ogledal na računalniku, a jih nisem prenesel s pomnilniške kartice. Ko sem po ogledu izvlekel kabel iz fotoaparata, se je na zaslonu aparata pokazal napis "NO IMAGE", vseeno pa nisem mogel posneti niti ene fotografije več, ker je fotoaparat trdil, da je pomnilniška kartica polna. Da bi ugotovil, kaj je narobe s fotoaparatom, sem se pričel poigravati z nastavitvami. Med tem igračkanjem mi je uspelo jezik vmesnika spremeniti v kitajščino in preden sem spet našel nastavitev za angleščino, sem kartico celo formatiral. Ali obstaja kak način, da dobim slike nazaj? Če ne, sem mrtev!

SEAD

O Zakaj nisi še z avtom zapeljal preko pomnilniške kartice, da bi videl, če bo pomagalo? Če si si samo ogledal slike na pomnilniški kartici in jih nisi prenesel na računalnik, bi še vedno morale biti tam, kjer si jih pustil, torej na kartici. Če slike samo odpreš, še ne pomeni, da si jih kamorkoli shranil. Mislim pa, da bi bilo fotografije še vedno mogoče obnoviti. Čeprav je pomnilniška kartica fizično flash RAM, je formatirana v datotečni sistem FAT16, ki se uporablja tudi na starejših trdih diskih. Ko si izklopil kabel USB, se je datotečna tabela očitno okvarila. To se v bistvu ne bi smelo zgoditi, saj je odklop kabla običajno popolnoma varen, razen če v danem trenutku ne zapisuješ česa na kartico. Če na kartico nisi shranil nobene druge fotografije, bi lahko izvirne posnetke povrnil s kakšnim programom za nizkonivojsko branje kartice. Te aplikacije delujejo tako, da popolnoma zaobidejo FAT in pregledajo vse bite na kartici in iščejo vse, kar zaznajo kot sliko. Ker bi ponovno formatiranje kartice samo zamenjalo FAT, ne pa tudi izbrisalo podatke na kartici, lahko s takimi programu običajno obnovite celo podatke na formatiranih medijih. Preizkusi programčka *MediaRECOVER Image Recovery* (**www.mediarecover. com**) ali *Digital Photo Recovery* (**www.photosrecovery.com**).

E-Pošta

Murphyjeva e-pošta

V Imam tri namizne računalnike in notesnik, ki so brezžično povezani in si delijo 2Mb širokopasovno povezavo. Vse deluje v redu, ne vem pa, kako bi sinhroniziral e-poštna sporočila za vse štiri računalnike. Računi so pravilno nastavljeni, ne bi pa rad bil omejen na pregledovanje e-pošte na samo enem računalniku.

Ko želim prebrati e-pošto, ki je bila sneta v preteklih dneh, se moram seliti od enega računalnika do drugega in preverjati, na katerem se je snela. Po Murphyjevem zakonu je želena pošta vedno na zadnjem računalniku! Ali obstaja kak program, s katerim bi lahko sinhroniziral mape na vseh PC-jih? Na vseh štirih računalnikih uporabljam *Outlook Express* in Windows XP Home.

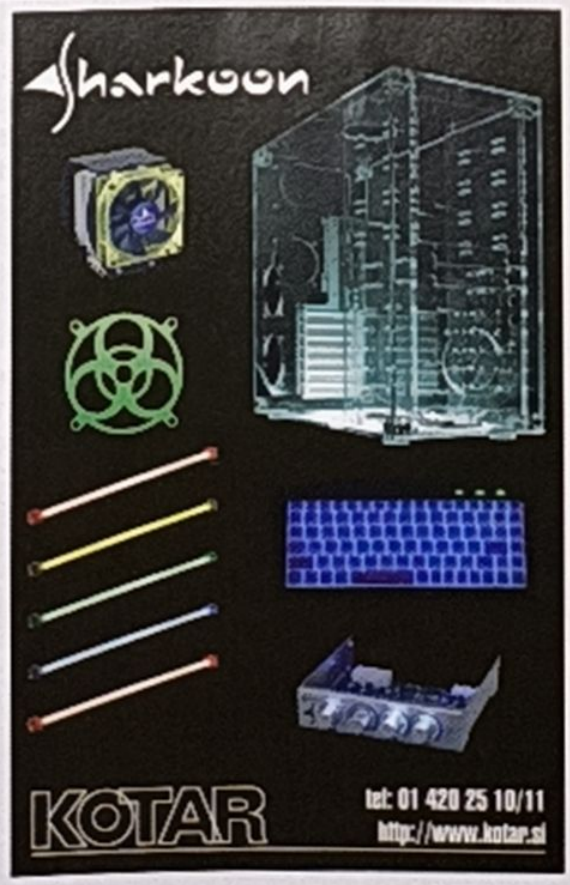
MATIJA

O V *Outlook Expressu* obstaja način, a te moram opozoriti, da je precej neeleganten in zvit. To se pač dogaja, če uporabljaš ekspresne različice Microsoftovih izdelkov. Ekspresno v tem kontekstu pomeni "zna manj". Če bi bil Microsoft lastnik *Orient Expressa*, na tem ne bi bilo jedilnega vagona, pa še zaustavil bi se v Celju in se ne bi več premaknil. Odpiranje vrat bi pa bilo verjetno enostavnejše...

Če bi za e-pošto uporabljal *Outlook*, bi lahko svoje domače omrežje nastavil kot domači intranet, tako da bi se e-pošta zbirala na enem mestu, se pregledala za virusi in se nato po potrebi preusmerila na želene računalnike. To bi bilo seveda pasje težko nastaviti in bi moral najeti kakšno računalniško podjetje, kjer bi ti dvanajst nadutih tehnikov reševalo vse težave, namesto da bi pisal samo enemu strokovnjaku, kot si to pravkar storil.

Da bi isto možnost omogočil v *Outlook Expressu*, moraš najprej določiti ločene e-naslove za vse računalnike, razen enega. Nato v *Outlook Expressu* na vsakem računalniku ustvari pravilo, ki se glasi: "**Where the To line contains <e-naslov>, Stop processing more rules.**" Nato ustvari drugo pravilo pod tem, ki se glasi: "**For all messages, Do not Download it from the server.**" Tako bo vsak računalnik snel samo sporočila, ki so naslovljena nanj, vsa ostala pa bo pustil pri miru. Na četrtem PC-ju nato ustvari pravilo: "**Where the To line contains <naslov1> or <naslov2> or <naslov3>, Do not Download it from the server.**" Drugo pravilo na tem računalniku naj se glasi: "**For all messages, Forward it to <naslov1>; <naslov2>; <naslov3>.**"

Učinek tega bo, da bo en PC snel



Virus meseca

Obdukcija digitalnih demonov.

Ime Atak
Vzdevki W32.Atak@mm, I-Worm.Atak.a
Vrsta črv, ki se širi preko e-pošte
Okuži sisteme Win9x, NT, Win2K, XP
Število izbruhov manj kot 50
Virulenca Srednja
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 13. julija 2004

Simptomi

Atak prispe v e-sporočilu od nekoga, ki mu je ime Kevin, Huck, George, Mike ali Andrew z zadevo, ki se glasi "Read the Result!" ali "Important Data!" V telesu besedila piše samo "Authorized Researcher Only", sporočilu pa je pripeta datoteka ZIP, ki vsebuje črva.

Atak ne dela nikakršne škode, pozna pa nekaj trikov, zaradi katerih ga je težko analizirati. Zna namreč ugotoviti, če teče v "peskovniku", navideznem računalniškem okolju, ki ga uporabljajo raziskovalci virusov za varno obvladovanje virusa. Prav tako zaznava, ko je v uporabi razhroščevalnik kode. V obeh primerih se bo takoj deaktiviral. Zato imajo raziskovalci virusov precejšnje probleme pri pregledovanju same kode virusa, istočasno pa imajo enake probleme tudi drugi pisci virusov, ki bi ga želeli kopirati.

Preventiva

Datoteka znotraj arhiva ZIP ima naključno ime, sestavljeno iz sedmih črk, končnice .gif ali .jpg, ki ji sledi 70 presledkov in na koncu še končnica .exe. Presledki so tam zato, da bi spregledali končnico EXE in da bi bili prepričani, da gre za navadno datoteko GIF ali JPEG. Windows pa dejansko pogleda samo zadnjo končnico, ko ugotavlja, za kakšne vrste datoteko gre in v imenu so presledki popolnoma legalni. e leta vam trobimo, da ne smete odpirati priponk, ne da bi se pozanimali, od koga in čemu ste jih dobili. Če dobite priponko z dvema končnicama, pa preverjanje sploh ni potrebno. Nobenega razloga ni, da bi kdorkoli uporabljal dve končnici, zato lahko mirno sklepate, da so takšne datoteke virusi in z njimi primerno ravnajte.

Zdravilo

Izčrpna navodila za odstranjevanje boste našli na http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.atakžmm.html.

VIRUSNE NOVICE

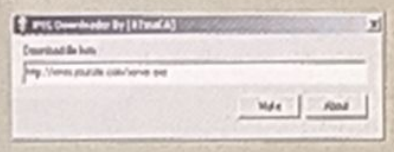
Žal moramo priznati, da paranoja včasih sploh ni odveč...

Da, dragi moji, ta naš svet tepta virusna kuga, katere trajno zdravilo očitno ne bo tako hitro izumljeno. Viri te kuge so pisci škodljivih oblik kode, ki jih je po svetu le peščica. Nekaj sto, če smo optimistični v njihovi smeri. To bi lahko bila, v primerjavi z milijoni uporabnikov računalnikov in interneta po svetu, skorajda zanemarljiva številka, a kaj, ko tej peščici uporabnikov uspel zasejati strah pri vseh ostalih milijonih.

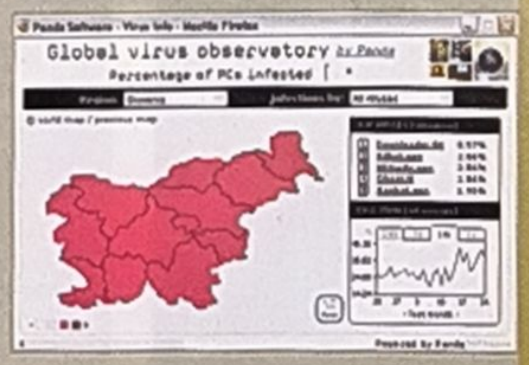
Vem, da vam stalno trobim o tem, da brez protivirusnega programa vaši podatki ne bodo preživeli dlje kot kozarec vode v peklu, a vas je še vedno ogromno, ki ste trdno prepričani, da se okužba vam čisto zares ne more zgoditi. V bistvu se ne more – če nimate računalnika ali če imate tega hermetično zaprtega v majhni, temni sobi, brez vsake povezave z internetom in nanj ne nameščate čisto in popolnoma ničesar. Nikdar. No, če spadate med take računalniške askete, okužbe res ne boste staknili. A vsi ti asketi boste prikrajšani za dejanske lepote interneta in z njim povezanih možnosti.

In vem, da niste asketi. Zato vam bom vsak mesec nagnal nekaj strahu v kosti in vam povedal, kaj vse preži na vas tam zunaj. In mogoče mi bo celo uspelo, da mi boste nehali pošiljati vprašanja o tem, kam izginjajo prostor na trdem disku, pasovna širina in podatki. V bistvu vam na to vprašanje odgovorim kar takoj: pojedli so jih majhni zeleni Marsovci. Tako.

No, v zadnjem mesecu se je, poleg novih različic že znanih virusov, pojavil še *JPGDownloader*, ki se skriva v slikah JPG, omogoča pa izkoriščanje napake v Windows, imenovane *Buffer Underrun in JPEG processing*. Širi se seveda kot priponka v e-poštnih sporočilih, ko je aktiviran, pa z interneta sname škodljive datoteke. Ko se zažene, se na zaslonu pokaže naslednje sporočilo:



Na splošno pa je stopnja okužb z najrazličnejšimi virusi po svetu in pri nas prav alarmantna. Po podatkih, ki so nam jih posredovali iz Pande, je bilo v Sloveniji konec septembra okuženih kar 43,85 odstotkov računalnikov, torej skoraj vsaki drugi. V določenih državah po svetu pa je okuženih tudi do 60 odstotkov računalnikov. Kakšno je trenutno stanje, si lahko ogledate na spodnjih slikah. Bolj kot je rdeče, huje je.



Odgovori: 1a, 2b, 3b, 4a, 5c

sporočila in nato posredoval kopije vsem ostalim PC-jem. Ostali PC-ji bodo snemali samo kopije, ki so naslovljene nanje in druga sporočila pustili pri miru. Tako boš sinhroniziral pošto, če te seveda ne motijo oznake za posredovanje na začetku vsakega sporočila na drugih računalnikih. Druga očitna pomanjkljivost tega pa je, da bodo sporočila zavzemala štirikrat več prostora na poštnem strežniku, kar je lahko neprijetno, če prejemaš veliko sporočil z velikimi priponkami.

„TO NI NE STROJNI NE PROGRAMSKI PROBLEM... GRE ZA PROBLEM V UPORABNIKU“

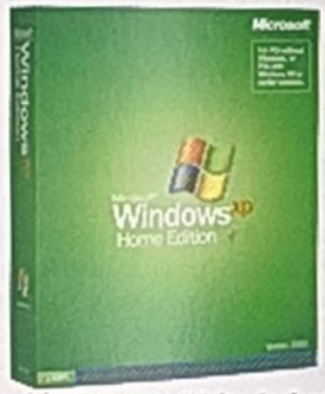
Težave z OS

Manjkajoče črke

V Imam Windows XP na računalniku z osnovno ploščo Chaintech 7KJD, BIOS v6.0. Ko na računalnik priklopim USB flash pogon, predvajalnik MP3 s trdim diskom ali, kot se mi je zgodilo pred kratkim, drugi trdi disk, ne vidim črk pogonov v My Computer ali v *Explorerju*. V oknu Disk management so ti pogoni normalno vidni in lahko ustvarim bližnjice na namizju, da lahko do njih laže dostopam. Pri tem je najbolj čudno to, da so težave samo pri oznakah od G do V, vse drugače označene pogone pa normalno vidim. Verjetno sem spregledal kakšno izjemno enostavno rešitev in zdaj napeto čakam, da se boš enako zavzeto delal norca, saj je ponižanje s strani Mojstra res ponižanje najhujše sorte. ALEN

O Rešitev tega problema je v bistvu res čisto enostavna, a ker jo je enostavno spregledati – in ker imam danes slučajno rojstni dan – ti bom prihranil ponižanje. V **HKCU Software Microsoft Windows→CurrentVersion →Policies→Explorer** boš našel ključ **NoDrives**. Gre za vrednost DWORD, ki se uporablja kot bitna oznaka za nadzor nad tem, kateri pogoni so skriti za My Computer. To vrednost lahko spremeniš z uporabo *Tweak UI*, če pa želiš zadevo opraviti ročno, pa moraš vedeti, da se najmanj pomembni biti nanašajo na pogon A, nato B, potem C in tako naprej. Če bi želel skriti pogona D in E, bi **NoDrives** binarno nastavil na **11000**, kar je decimalno 24. Če tega nisi sam nespametno spreminjal, obstaja možnost, da je kaj narobe z registrom. Ker si izgubil samo pogone od G do V, lahko sklepava, da je **NoDrives** trenutno nastavljen na **0011, 1111, 1111, 1111, 1100, 0000** binarno oziroma **003FFFC0** heksadecimalno. Če je, potem ga samo nastavi na **0** ali ga kar zbriši in pogoni bodo spet vidni, ko boš ponovno zagnal računalnik.

Če rešitev ni taka, sem se huronsko zmotil in se lahko tolažiš samo s tem, da sem ti prihranil ponižanje.



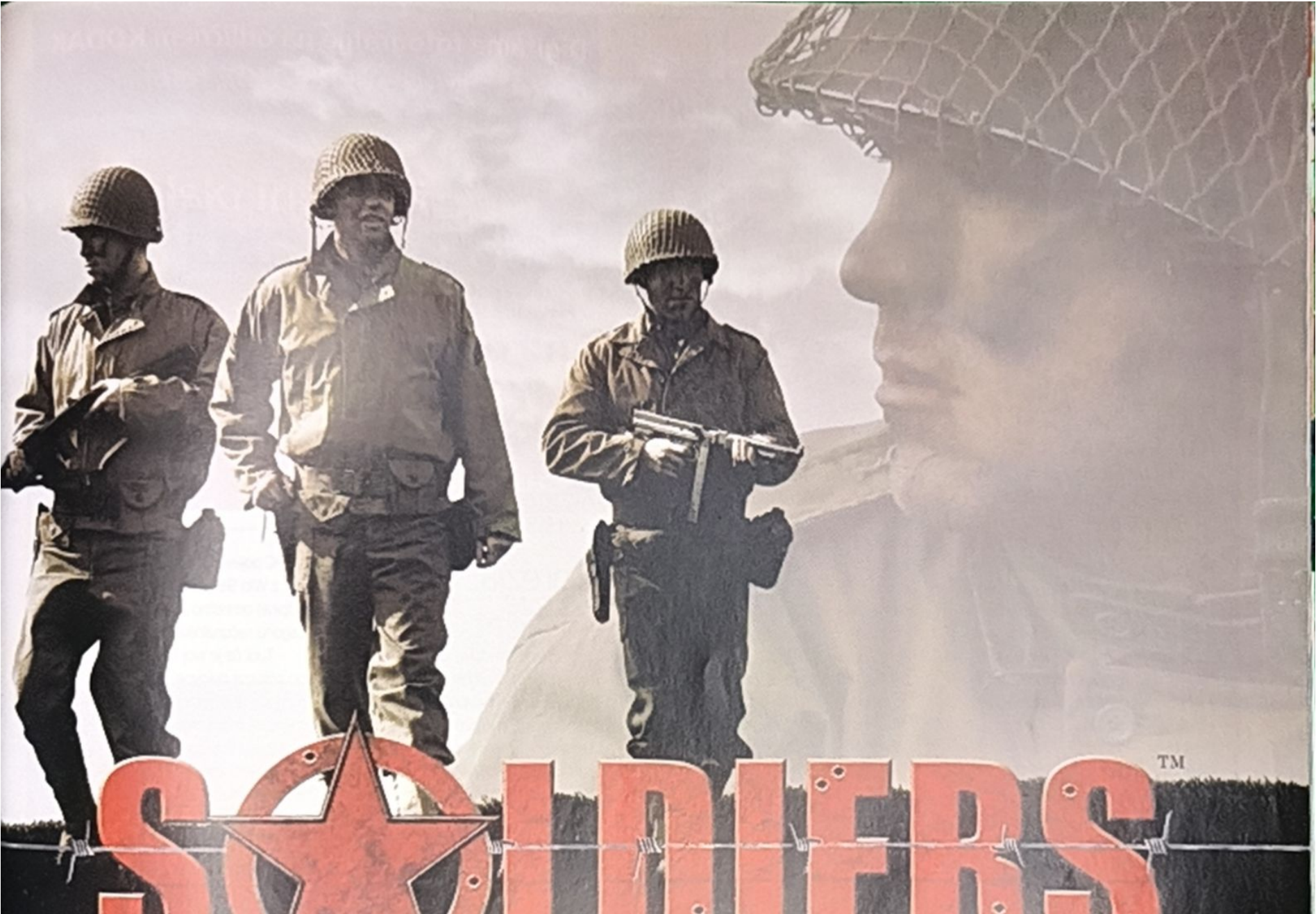
Nikoli ne nameščajte dveh različic Windows na eno particijo!

Namestitev OS

Slaba nadgradnja

V Ko sem dobil računalnik, je bil na disku že nameščen *Win XP Home*. Pred kratkim sem sistem nadgradil na *XP Professional*, a mi je različica Home bolj pri srcu, zato sem jo poskušal ponovno namestiti. Ker nisem vedel, kako particionirati trdi disk, sem *Win XP Home* namestil na isto particijo kot Professional. Sredi namestitve se je odprlo sporočilo, da bom, če bom nadaljeval z nameščanje, imel težave z dvema operacijskima sistemoma in da bo vsebina mape My Documents izbrisana, zato sem prekinil namestitev. Zdaj se mi pa vsakič, ko zaženem računalnik, pokaže okno, v katerem sta dve možnosti, XP Professional in Windows Setup. Računalnik mi prav tako zmrzne in pokaže sporočilo o napaki "kernel_data_inpage_error" in včasih sploh ne

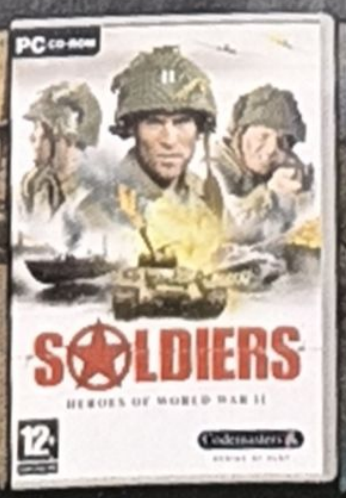
www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna



SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II

VELJUJTE ZAVEZNIKOM ALI SILAM OSI - VEČ KOT 100 VOZIL IN OROŽJI - POPOLNOMA INTERAKTIVNA OKOLICA - MOŽNOST UNIČEVANJA BOJIŠČA - 30 NAPETIH MISIJ
OVA NAČINA NADZORA - NESKONČNO POTI DO ZMAGE - ZVITA UI SOVRAŽNIKOV - RAZNOLIK IN ULTRA NATANČEN TEREN - EKIPNI IN BORBENI VEČIGRALSKI NAČIN



DOBRI MOŽJE BODO PREMAGALI VSE ZAPREKE

Akcija in strategija sta vaši zaveznici v tej junaški pustolovščini v 2. svetovni vojni.

PC CD

Distribucija in prodaja:

VideoToP

1C COMPANY

www.codemasters.co.uk/soldiers

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Igro lahko že kupite v vseh bolje založenih trgovinah z računalniško opremo.

© 2004 1C Company, Best Way Company and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Soldiers"™, "Heroes of World War II"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Best Way Company. Published by Codemasters.

> **PROBLEMI SE DOGAJAJO, ČE UPORABLJAŠ EKSPRESNE RAZLIČICE MICROSOFTOVIH PROGRAMOV**

morem zagnati računalnika.

Mislil sem, da lahko v nadzorni plošči odstranim program, a ga tam sploh ni. Zato sem zagnal Recovery Console, da bi stvar popravil. Ta je od mene zahteval administratorsko geslo. Ker sem edini uporabnik računalnika, sem mislil, da sem administrator, a konzola ni sprejela mojega gesla. Nisem vedel, kako naj stvar ugasnem, zato sem ugasnil kar računalnik. Ko sem ga ponovno prižgal, je trajalo celo večnost, da sem dobil dostop do XP Professional in v sistemu je bilo vse spremenjeno. Moje datoteke so bile na čisto drugih mestih, odprlo pa se je tudi okno vodiča po Windows XP. Videti je bilo, kot da je bil nameščen Windows XP Home Edition, čeprav je diagnostični program DirectX rekel, da je nameščena različica Professional.

Ali gre za strojno ali programsko napako? Kako lahko to rešim? Ker sem trenutno nezaposlen, servisiranje ali nakup novih komponent ne prideta v poštev. Imam še nekaj starih računalnikov, tako da bi lahko izkoristil njihove komponente, če bi šlo za strojno napako.

VITAN

O Čem, hudiča, sploh govoriš? Strojna napaka? To ni strojna napaka. To ni niti programska napaka. Je napaka v uporabniku. Namestitveni program ti je lepo povedal, da si boš z nameščanjem dveh različic XP na isto particijo nakopal težave. Pa si kar nadaljeval, kaj? Ne bluzi, da si prekinil namestitev. To moraš storiti, ko se odpre opozorilo, ne tri ali štiri korake kasneje, ko namestitveni program že davno prepiše zagonski sektor in sistemske datoteke DLL. Če to bere še kdo, ki namerava izvesti kaj podobnega, naj počasi zapišem zlato pravilo, če po kakšnem čudnem naključju ne znate hitro brati: niti en sam zanesljiv način ne obstaja za nameščanje dveh različic Windows na isto particijo. (Vsi, ki ste uspeli zavoziti sistem s čim podobnim, mi prosim ne pišite o tem.) Windows je namreč vedno prepričan, da je edini na particiji in to prepričanje je močno ukoreninjeno v sistem na nekaj tisoč mestih v operacijskem sistemu. Če ne poslušaš mojih tirad, Microsofta in namestitvenega programa Windows se ti bodo dogajale same Slabe Stvari.

Slaba novica je torej ta, da ti ne preostane čisto nič drugega, kot da formatiraš disk in na sveže namestiš Windows. Nikakor ne poskušaj Windows nameščati preko obstoječe namestitve. Ne poskušaj samo brisati mape Windows. Čisto zares moraš formatirati trdi disk in ponovno namestiti Windows (me prav malo briga, katero različico, čeprav je edina prednost Home ta, da je cenejši kot Pro). Dobra novica pa je ta, da je s tvojo strojno opremo vse prav v redu.

In mimogrede – Windows v nadzorni plošči nikakor ne boš našel. Da, našel boš različne komponente sistema, samega sistema pa nekako ne.

Nikon
EXPRESNI DIGITALNI FOTOSTUDIO IN TRGOVINA
Digitalne fotografije na odličnem KODAK ROYAL ali AGFA-PRESTIGE fotopapirju !
Foto Grad
Pridite ali pošljite v razvijanje:
Miklošičeva 36
Trg OF 13, Ljubljana
info@fotograd.com
www.fotograd.com
Canon Nikon OLYMPUS

Omrežja

Nevidni PC

V Imam Windows 98 in ko sem preverjal, so bili vsi omrežni naslovi in nastavitve pravilni – ko pa odprem omrežno soseščino, pa vidim samo "Entire Network". Računalnik ne vidi samega sebe. Prosim, pomagaj mi rešiti ta problem.

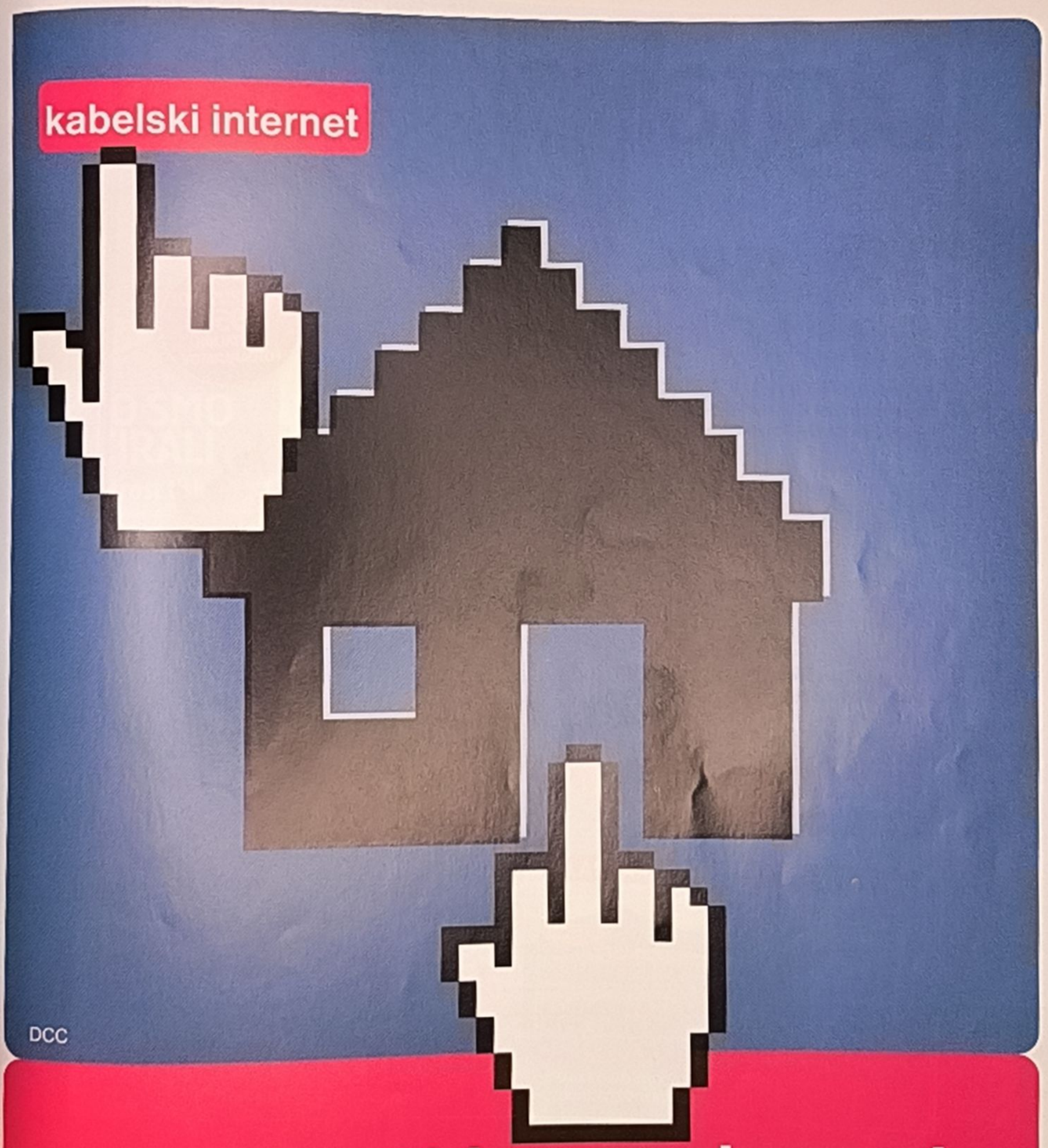
DAVID

O Seznam računalnikov v omrežni soseščini dobavlja t.i. "browse master". To je računalnik v omrežju, ki ga drugi računalniki "izvolijo" za to delo, običajno pa gre za računalnik z najnovejšo različico Windows. Ko odpreš Network Neighborhood in vidiš premikajočo se ikono baterijske svetilke, Windows glavnemu računalniku pošilja zahtevo po trenutni vsebini soseščine. Tudi če je tvoj PC "browse master", bo Windows še vedno poslal zahtevo preko omrežja. "Browse master" pa vsebine omrežja ne osvežuje takoj – stalno pošiljanje zahtev preko omrežja bi bilo strahotno potratno – zato lahko traja tudi do 15 minut, da se PC pojavi na seznamu. Če tvoj računalnik z Win 98 ni "browse master" in odpiraš omrežno soseščino takoj po zagonu računalnika, verjetno ne bo viden.

Tudi če je tvoj PC "browse master", bo prikazal delovne postaje, do katerih je mogoče dostopati preko omrežja. To pomeni, da mora biti na tvojem PC-ju vsaj ena mapa v skupni rabi. Če omogočiš le skupno rabo datotek in tiskalnikov, ni dovolj: če nimaš mape v skupni rabi, nihče v omrežju ne more dostopati do tvojega PC-ja in "browse master" takega računalnika ne bo vključil v omrežno soseščino.

Za konec pa je pomembno še to, da moraš biti prijavljen v omrežje, tudi če si dal mape v skupno rabo. Če se izogneš prijavi v Windows, boš lahko še vedno dostopal do lastnega namizja, ker pa tvoje uporabniško ime ne bo potrjeno, ne boš mogel dostopati do map v omrežju. Ne pozabi, da bo "browse master" pokazal samo tiste računalnike v omrežju, do katerih imaš dostop. Samo možnost dostopa do datotek na tvojem računalniku "browse mastra" sploh ne zanima; s stališča omrežne soseščine te mape niso dostopne, dokler se ne prijaviš. **PCF**

CHIP.SI
Mestni trg 4, Žalec
PE: Ul. Heroja Staneta 4
Tel.: 03 712 12 00
E-pošta: prodaja@chip.si
AMENITY 2800+
OSNOVNA PLOŠČA ASROCK K7S8X
VENTILATOR SPIRE S HLADILNIKOM
PROCESOR AMD ATHLON XP 2800+
SPOMIN 512MB DDR400
GRAFIKA ATI RADEON 9600PRO 128MB TVOUT
GIBKI DISK 1.44MB
TRDI DISK 120GB 7200 OBRATOV/8MB
OHIŠJE ATX VIKING BLUE 300W
TIPKOVNICA LOGITECH OFFICE SLO PS/2
MIŠKA VIKING OPTICAL PS/S S PODLOGO
ZVOČNA KARTICA 5.1 KANALNA NA OSN. PLOŠČI
DVD(+/-)RW SAMSUNG 12X/8X/4X/4X/40X/24X
ZVOČNIKI VIKING X-1000 2.1 KANALNI
MREŽNA KARTICA 10/100MBIT
129.990,00
PLAČILO NA OBROKE
LITEON
zunanji DVD/RW LITEON LVW5001
49.990,00
mediji DVD+/-R 4X
OD 99,00/KOS
ATI
grafična kartica ATI RADEON 9600PRO TVOUT
25.990,00
monitor PROVIEW 17" LCD
74.990,00
Jesenska vročica



...in hišni kino za domov!

priključnina + modem = hišni kino

Ponudba le v Ljubljani do vključno 20. oktobra 2004

www.amis.net

080 20 10

zanesljivo amis

Medinet d.o.o., Tržaška c. 85, Maribor

45 STRANI NASVETOV!

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

ŠTEVILKA 5 / SEPTEMBER - OKTOBER

IZBOLJŠAJTE
AKCIJSKE POSNETKE

- Preproste tehnike za izvrstne posnetke divjine in ljudi
- Profesionalni športni fotografi razkrivajo svoje izkušnje
- Ulovite dogajanje s pomočjo naših razpredelnic z nastavitvami

PREIZKUŠENO! 95 DIGITALNIH FOTOAPARATOV

NA LOKACIJI RALLY V MARIBORU

Andrej Budja je za Digitalno Kamero fotografiral enega vidnejših športnih dogodkov

PRIMERJALNI TEST UREJEVALNIKI SLIK

Preizkusili smo 6 cenovno ugodnih urejevalnikov slik. Ali je kateri od teh primeren tudi za vas?

BRALCI SODELUJEJO

- NEPOZABNO Posnetki, ki navdihnejo
- POPOTNIKI Potujte in fotografirajte
- VAŠE FOTOGRAFIJE Želimo vaše umetnine
- PISMA Naj... pismo nagrajeno

FOTOAPARATI

CASIO EXILIM EX-P600
Model z najnovejšim senzorjem CCD s 6 MP

FOTOGRAFIRAJTE

GLOBINSKA OSTRINA
Spoznajte osnove globinske ostrine

UREJANJE SLIK

DVOTONSKI NAČIN
Spremenite fotografije v večtonski način

CELOTNI PROGRAMI V VREDNOSTI 25.000 SIT

PLUS! Preizkusni programi, vtičniki, fotografije bralcev, testni posnetki in še veliko več

SEPTEMBER - OKTOBER 2004 1150 SIT
9 771581 794657

Nova številka že v prodaji!

Foto tiskalniki

Slike, natisnjene z najnovejšimi foto tiskalniki, bi naj bile lepe dolga leta. Pa nam bodo tako dolgo sploh všeč?

Digitalna fotografija dobiva zalet in zadnje čase vozi preko konvencionalne fotografije kot iztirjen tovorni vlak. Razlog je očiten, saj zmogljivi digitalni fotoaparati postajajo cenovno vse dostopnejši (če le uporabljate baterije, ki jih je mogoče polniti), cena posnetka, ki ga lahko za večno shranite na disk, pa je skorajda zanemarljiva. Ko pa je govora o kvalitetnem tisku fotografij, pa se znajdemo v sivi coni.

Da bi držali korak s tehnologijo, so fotografski studii začeli ponujati tiskanje fotografij za digitalne fotografe. Je pa res, da pot do prvega studia in čakanje na fotografije nekako izniči hitrost digitalne fotografije. Ravno zato pridejo prav domači foto tiskalniki. Nas pa bolj zanima, če se lahko kosajo s konvencionalnimi oblikami razvijanja in seveda, kakšno ceno je potrebno plačati za tako natisnjene fotografije.

PRIMERJAVA IN KONTRAST

Zadnje čase je veliko govora o tem, da so črnilni tiskalniki navadna kraja, saj je črnilo, količinsko gledano, dražje od najdražjega šampanjca. To pa v bistvu ne preseneča, saj so surovine za črnilo precej dražje od grozdja, ki ga je enostavno vzgajati, pa še proizvodni proces je neprimerno manj tehnološko zahteven. Vzemimo za primer HP. Pri njih pravijo, da za vsako kartušo s črnilom, ki jo predstavijo trgu, porabijo približno milijardo dolarjev za raziskave in razvoj. Proizvajalci morajo ta denar od nekod dobiti – in edini vir je vaš žep.

Preden pa se pričnete pritoževati, da v kartušah vedno ostane nekaj črnila, ko tiskalnik javi, da so te prazne, naj vam povemo, da proizvajalce močno skrbijo popolnoma izpraznjene kartuše. Črnilo ima namreč še eno dodatno funkcijo, saj deluje tudi kot hladilna tekočina za šobe. Te delujejo vrtoglavo hitro in bi se pregrele v nekaj sekundah, če skozenj ne bi teklo črnilo.

KAPLJICA ČRNILA

Seveda obstaja način za zmanjšanje stroškov in ubiranje bližnjic, če se odločite za nakup kartuš, ki jih ne izdeluje proizvajalec vašega tiskalnika. To se mogoče zdi dobra ideja za običajno tiskanje, a vam nakupa takšnih kartuš ne priporočamo, še posebej ne, če si lastite foto tiskalnik. Testi so pokazali, da barvna reprodukcija še zdaleč ni tako natančna kot pri uporabi originalnih kartuš. Če smo čisto natančni, so barve pogosto prav grozne. Natisnjenim fotografijam tudi boleče manjka ostrine, z neoriginalnimi kartušami pa si lahko nakopljete še druge težave, na primer prelivanje barv. Po naših izkušnjah je najbolje odšteti nekaj tolarjev več za originalne kartuše.

Tiskalniki, ki imajo ločene kartuše za vsako barvo, imajo ponavadi tudi najnižje stroške tiskanja. Če ima vaš tiskalnik na primer eno kartušo za tri barve, kot jih ima večina HP-jevih in Lexmarkovih tiskalnikov, in če tiskate veliko z eno barvo, se bo ta izpraznila in zamenjati boste morali celotno kartušo, ne glede na to, koliko črnila je ostalo za ostali dve barvi. Večina Canonovih in novejši Epsonovi tiskalniki imajo ločene kartuše za vsako barvo (poleg črne), tako da je potrebno zamenjati samo tisto kartušo, ki ste jo dejansko izpraznili.

TEŽAVE NA PAPIRJU

Nekaj denarja lahko prihranite tudi z nakupom foto papirja, ki ne nosi imena proizvajalca vašega tiskalnika. S tem se splača eksperimentirati, je pa res, da resnično kvaliteten foto papir drugega proizvajalca ni nič cenejši od papirja proizvajalca vašega tiskalnika. Če uporabljate papir proizvajalca vašega tiskalnika, ste lahko vsaj prepričani, da sta papir in črnilo zasnovana tako, da se odlično razumeta, zato bodo rezultati najboljši.

Skriti stroški pri splošnem ali foto tiskanju pa se skrivajo v tiskalnih glavah. Ker večina foto tiskalnikov danes omogoča tiskanje celo do 5760dpi, imajo tiskalne glave mreže izjemno drobnih šob, ki so zasnovane tako, da natančno izstreljujejo mikroskopske kapljice črnila (celo do 1,5 pikolitra). Glede na miniaturne dimenzije ni čudno, da se šobe kdaj zamašijo in čez čas tudi popolnoma odpovedo. Kaj se torej zgodi, ko ima tiskalna glava vsega dovolj?

Večina Canonovih tiskalnikov, razen najcenejših modelov, ima tiskalne glave, ki jih je izjemno enostavno zamenjati, ter seveda ločene kartuše s črnilom. Večina Epsonovih tiskalnikov pa ima tiskalne glave, ki jih je izjemno težko, če ne kar nemogoče zamenjati, tako da je tiskalnik z nedelujočo glavo samo še za odpad. Po naših izkušnjah se to zgodi po nekaj več kot letu zmerne uporabe. Po drugi strani pa HP in Lexmark vgrajujeta tiskalne glave kar v kartuše. S tem se stroški tiskanja, kratkoročno gledano, sicer zvišajo, če primerjamo te tiskalnike s Canonovimi ali Epsonovimi modeli, a z zamenjavo kartuše dobite tudi čisto novo tiskalno glavo, s čimer je kvaliteta tiska vsakič znova primerno visoka. **PCF**

KAKO SMO TESTIRALI

1 Hitrost tiskanja

Da bi ugotovili, če se tiskalniki obnesejo tako, kot trdijo proizvajalci, smo tiskali dokumente z veliko stranmi, ter šteli, kako hiter je tiskalnik v črno-belem in barvnem načinu. Merili smo čas izpisa ene strani besedila z različnimi pisavami pri tiskanju v načinih draft in normal. Merili smo tudi hitrost treh strani z besedilom in grafiko. Za konec smo merili še hitrost tiskanja barvnih fotografij, velikih 10 x 15cm in 20 x 25cm pri najvišji kvaliteti in z namenskim foto papirjem.

2 Zanesljivost

Vse tiskalnike smo dodobra namučili tako z besedilom, barvnim tiskom in foto tiskom, nato pa smo jih pustili več dni pri miru, in vse skupaj ponovili. Vse natisnjene strani smo primerjali in iskali kakršen koli upad kvalitete med normalnim tiskanjem zaradi zamašenih šob. Prav tako smo se držali vseh postopkov vzdrževanja in spremljali, če je med tiskom prišlo do mašenja šob ali poravnav tiskalnih glav.

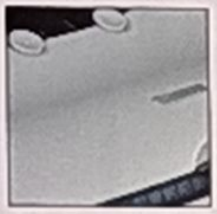
3 Stroški tiskanja

Proizvajalčeve podatke o življenjski dobi kartuš smo preverili tako, da smo tiskali strani s standardno, 5-odstotno pokritostjo za črno-beli tisk in s 15-odstotno pokritostjo za vsako barvo pri barvnem tisku. Preizkusili smo tudi več novih kartuš in tiskali fotografije dimenzij 10 x 15cm in 20 x 25cm in spremljali, koliko kartuše zmorejo. Da bi se izognili praznjenju samo ene kartuše, smo tiskali različne vrste slik, od živopisnih do bolj umirjenih.

4 Foto kvaliteta

Za preverjanje kvalitete foto tiskanja smo uporabili štiri testne fotografije. Prva je bila namenjena testiranju ostrine in podrobnosti ter preverjanju, da se temne in svetle barve ne prelivajo. Z drugo fotografijo smo testirali natančnost barvne reprodukcije pri živih barvah; tretja fotografija je služila preverjanju bolj finih tonov kože. Četrta fotografija je bila krajina, ki smo jo uporabljali za preverjanje reprodukcije naravnih barv in jasnosti v temnih, srednje osvetljenih in svetlih delih slike. Splošno ostrino in barve smo preverjali še pri tiskanju besedila z grafičnimi elementi.

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.o.o., Cesta VIII/1, 3320 Velenje



Canon i455

Hvali se s hitrim tiskanjem in vsestransko uporabnostjo. Kako se pa obnese pri foto tisku?

Cena 18.900 SIT Več informacij www.canon.com Testiranje omogočil Canon Adria, 01 530 87 10

Canon i455 je enostaven za namestitev in uporabo in predstavlja korak naprej v Canonovi seriji vstopnih modelov tiskalnikov (i250 in i350). Ponuja solidno hitrost tiska, kljub temu, da ima enak nabor kartuš kot cenejši modeli.

Tiskalnik Medtem ko se najboljši brizgalni tiskalniki ponašajo celo z osmimi različnimi črnili, se i455 zanaša na dokaj skromen proces s štirimi črnili. Ta so shranjena v dveh kartušah – eni črni in eni s tremi barvami. Če vam uspeva vse barve enakomerno izrabljati, stroški tiskanja niso pretirani, je pa tiskalnik precej drag pri črno-belem tisku (17,3 SIT na stran).

Kar zadeva neposredno tiskanje, se lahko i455 pohvali z združljivostjo s PictBridge, kar je pa tudi vse. Za dodatnih 23.000 SIT je model i457 v bistvu enak tiskalnik, ki pa ima vgrajen še čitalec pomnilniških kartic. Za polovico nižjo ceno predstavlja i455 neprimerno boljši nakup.

Lastnosti i455 ponuja zelo malo dodatnih dobrot, je pa res, da ponuja tiskanje do roba za fotografije od 10 x 15cm do A4, ki je drugače lastnost precej dražjih Canonovih tiskalnikov na tem testu. Impresivna je tudi najvišja ločljivost tiska, ki znaša 4.800 x 1.200, kar je redkost pri tiskalnikih tega cenovnega razreda, razveseljivo pa je še dejstvo, da je kvaliteta natisnjenega besedila prav solidna. Izdelava je kvalitetna, sploh za to ceno, čeprav mu manjka oblikovnih sladkorčkov, ki so jih bili deležni Canonovi tiskalniki višjega razreda.

PODROBNOSTI

Število barv 4
Število kartuš 2
Hitrost ČB A4 tiska do 18 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do 12 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft) 7s
ČB besedilo (normal) 9s
Barvno DTP (normal) 1 min 1s
Foto 10x15 (best) 2 min 26s
Foto 20x25 (best) 5 min 21s

Hitrost Za splošno tiskanje besedila in grafičnih elementov je i455 presenetljivo hiter. V načinu draft so rezultati čisto uporabni, pri normalni kvaliteti pa so slike izjemno ostre. Pri foto tiskanju pa se ne obnese tako briljantno, zaradi česar je očitno, katere so glavne prednosti tega modela. Tudi pri hitrosti tiskanja v foto kvaliteti je na drugem mestu, saj je za fotografijo A4 potreboval skoraj pet minut in pol minut pri najvišji kvaliteti.

Kvaliteta Kvaliteta foto tiska nas je pri i455 nekoliko razočarala. Zaradi štirih barv preprosto ne zmore barvnega razpona tiskalnikov s šestimi barvami, ki standardnemu naboru CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black – cianska, škrlatna, rumena in črna) dodajo še svetlo škrlatno in svetlo ciansko barvo.

Čeprav so bili toni kože in jasno modro nebo dokaj natančno prikazani, pa delujejo temne, izrazite barve na natisnjenih fotografijah nekoliko izprano. Na našem testu se je pokazalo, da so vse fotografije, natisnjene s štirimi barvami, nekoliko bolj bledе kot tiste, natisnjene s šestimi ali več barvami.

PCF 68% "Dobra kvaliteta tiska, a ima premalo barv."

Če iščete črnilni tiskalnik za splošno uporabo, ki bo tudi poceni in bo omogočal hitro in enostavno tiskanje slik, bo i455 čisto dovolj.

Canon i865

Najboljše iz obeh svetov ali nesrečen kompromis? i856 bi naj ponujal nekaj za vsakogar.

Cena 54.900 SIT Več informacij www.canon.com Testiranje omogočil Canon Adria, 01 530 87 10

Vedno obstaja kak izdelek, ki se trudi razbiti kalup, in pri črnilnih tiskalnikih je to Canon i865. Z novim sistemom s petimi črnili ta model nadomešča super hiter tiskalnik za splošno uporabo i850 in naboru črnil dodaja še eno dodatno barvo.

Tiskalnik Svoj čas je bilo življenje enostavno – črnilni tiskalniki za splošno uporabo so uporabljali štiri barve, foto tiskalniki pa šest. Namen i865 je reprodukcija svetlih barv in prefinjenih senc na digitalnih fotografijah ter močne temne barve in podrobnosti na temnih delih slik tako, da je barvam dodano še "foto črno" črnilo. Za razliko od cenejšega i455 ima i865 ločena črnila za vse barve, s čimer so stroški tiskanja znatno nižji.

Črno-belo tiskanje vas bo tako stalo le 8,6 SIT za stran A4 pri običajni 5-odstotni pokritosti, kar pomeni, da spada tiskalnik v tem pogledu med cenejše na testu. V Canonovi novi seriji tiskalnikov lahko ločljivost 4.800 x 1.200 presežeta samo veliko naprednejša modela i965 in i990.

Lastnosti Z zajetnim podajalnim pladnjem za 150 listov je i865 idealen za množično tiskanje dokumentov. Izdelan je odlično, med testom pa se je izkazal tudi za izjemno zanesljivega.

Priložen je še prav tako odlično izdelan podajalnik za tiskanje neposredno na CD-je in DVD-je, ki se priključi na pladenj za izhodni papir. Na foto koncu ponuja i865 tiskanje fotografij od dimenzij 10 x 15cm do A4, temu pa je dodan še Canonov PictBridge za neposredno tiskanje iz združljivih digitalnih fotoaparatov.

Hitrost Sama hitrost i865 je osupljiva. Črno-belo tiskanje v načinih draft in normal je izjemno hitro, barvno testno stran, pripravljeno za tisk, pa je natisnil v pičlih 20 sekundah, kar je skoraj dvakrat hitreje kot pri nekaterih tiskalnikih na tem testu.

i865 pa je hiter tudi pri tiskanju fotografij – fotografijo 10 x 15cm je pri najvišji kvaliteti natisnil v manj kot minuti, 20 x 25cm pa v nekaj več kot dveh minutah.

PODROBNOSTI

Število barv 5
Število kartuš 5
Hitrost ČB A4 tiska do 23 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do 16 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft) 5s
ČB besedilo (normal) 8s
Barvno DTP (normal) 20s
Foto 10x15 (best) 59s
Foto 20x25 (best) 2 min 19s

Vredno ogleda PCFormat Oktober / 2004

Kvaliteta Če smo čisto iskreni, od i865 pri foto tiskanju nismo pričakovali veliko. Medtem ko se najnovejši foto tiskalniki ponašajo s sedmimi ali celo osmimi črnili, se nam je zdela ena sama dodatna barva nekoliko skromen dodatek. Testi pa so pokazali, da ločeni črni barvi, skupaj s ciansko, škrlatno in rumeno odlično dopolnjujejo.

Na natisnjenih fotografijah sta barvni razpon in vernost barv neverjetna – prefinjeni toni kože so natančni, barve so naravne, bolj zamolkle barve pa izjemno natančne. Če povzamemo: i865 dela odlično.

PCF 89% "Hitrost in kvaliteta tiska ga postavljata v sam vrh."

Canon i990

Canonov vrhunski novi i990 pusti fotografije večine drugih črnilnih tiskalnikov daleč za sabo.

Cena 107.900 SIT Več informacij www.canon.com Testiranje omogočil Canon Adria, 01 530 87 10

Novi i990 izgleda resnično odlično, saj se kvaliteta že na prvi pogled kar cedi z njega. Natisnjene fotografije so celo boljše, saj so barve neverjetne in slike izgledajo, kot bi jih pobrali naravnost iz reklame za čistilo.

Tiskalnik Canon ima trenutno dva tiskalnika, ki se tepeta za prevlado na trgu namenskih A4 tiskalnikov. Nekoliko cenejši i965, ki stane 83.325 SIT, je nekoliko hitrejši kot novi i990, in sliko 20 x 25cm izpljune v pičli minuti. i990 si za to opravilo vzame dodatnih sedem sekund, a pri delu šteje tisto, kar se skriva pod njegovim pokrovom – dodatna kartuša s črnilom.

Lastnosti Glavna novost modela i990 je ta, da je standardni Canonovi tehnologiji tiskanja s šestimi barvami, dodana še sedma. Nova rdeča kartuša je namenjena izboljšanju kvalitete vseh barv, prav tako pa so bolj natančno prikazane žive rdeče barve. Rezultati so preprosto osupljivi.

Hitrost Pri tiskanju črno-belega besedila je i990 veliko hitrejši kot nekoliko cenejši i965, saj v načinu draft izvrže 16 strani v minuti, medtem ko jih zmore i965 samo 10. Kot smo že povedali, je nekoliko počasnejši pri tiskanju fotografij v najvišji kvaliteti, a če kvaliteto samo malenkostno znižate, boste 20 x 25cm sliko natisnili v pičle pol minute, rezultati pa bodo še vedno popolni.

Podobne pospeške lahko dosežete, če izberete srednjo kvaliteto pri fotografijah 10 x 15cm, ki se izstrelijo v manj kot 15 sekundah.

Na testu se je i990 pokazal tudi za izjemno zanesljivega, saj nam tiskalnih glav ni bilo treba niti enkrat očistiti, kaj šele, da bi tiskalnik od nas zahteval kakršnokoli drugo vzdrževanje, kar dodatno zviša hitrost tiskanja.

Kvaliteta Dodatno rdeče črnilo natisnjenim slikam da bolj prefinjene tone kože in natisnjene slike sončnih zahodov so bolj realistične. i990 pa se najbolj izkaže pri tiskanju slik z živimi barvami. Poslikate lahko karkoli, od avtomobilske dirke do razstave cvetja, in i990 bo natisnil slike, ki dajejo občutek, kot da ste spet tam. Tiskalnik smo testirali s Canonovim papirjem Photo Paper Pro in nekoliko cenejšim Photo Paper Plus Glossy. Na obeh vrstah papirja so bili rezultati preprosto veliko boljši kot pri kateremkoli drugem modelu na testu. i990 je sicer precej drag, pa tudi sama uporaba ni najcenejša, a če iščete najvišjo kvaliteto, je vreden vsakega tolarja.

PODROBNOSTI

Število barv 7
Število kartuš 7
Hitrost ČB A4 tiska do 16 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do 12 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft) 8s
ČB besedilo (normal) 18s
Barvno DTP (normal) 27s
Foto 10x15 (best) 31s
Foto 20x25 (best) 1min 7s

Izbor uredništva PCFormat Oktober / 2004

PCF 93% "Sedem črnil ga postavlja na prestol foto tiskalnikov."

Epson Stylus C84 Photo Edition

Kaj je takega na foto izdaji Stylusa C84, da si zasluži fotografski naziv?

Cena 45.480 SIT Več informacij www.epson.com Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Kot **Canon i455**, kaže tudi Epson Stylus C84 Photo Edition težnje po tem, da bi postal foto tiskalnik, čeprav uporablja samo štiri barve, skupaj s črno. Ali se obnese kaj bolje pri reprodukciji barv kot Canonov tekmec?

Tiskalnik Epsonov piezo-električni sistem, ki ga je podjetje uvedlo v črnilne tiskalnike Stylus, je preživel zob časa, saj obstaja že več kot 10 let. Črnila v C84 so nekoliko novejša in prihajajo iz Epsonove nove serije DURABrite. Ta pigmentna črnila bi naj bila odporna na mazanje, bledenje in bi naj bila na splošno boljša od ostalih. Natisnjene strani so bile vsekakor bolj suhe kot pri kateremkoli konkurentu, žal pa si za ta test ne moremo vzeti 70 let, da bi ugotovili, do kakšne mere barve zbledijo.

Lastnosti Dodatek Photo Edition pri C84 se nanaša na čitalec cele serije kartic, ki počiva na strani tiskalnika. Ta dodatek je vsekakor dobrodošel, če še nimate čitalca in si ga želite, a je kvaliteta tiska čisto enaka kot pri manj zveneče imenovanem C84.

Se pa C84 na enem področju obnese bolje kot Epsonov cenejši model C64, in sicer pri stroških uporabe. Cene kartuš so enake, a je C84 pri črno-belem tisku precej cenejši (11,1 SIT v primerjavi z 22 SIT), kar se na dolgi rok vsekakor splača.

Hitrost Pri črno-belem tisku v najnižji kvaliteti lahko C84 dohitijo le redki tiskalniki. Črno-belo stran namreč natisne v le štirih sekundah, težava pri tem pa je, da je v tej kvaliteti besedilo sivo in preprosto podpovprečno. Pri srednji kvaliteti je besedilo fantastično, a je za tiskanje iste strani potrebnih 12 sekund. Barvno tiskanje strani, pripravljene za tisk, je znatno počasnejše kot pri Canonovih tiskalnikih, foto tiskanje pa je položevo, čeprav je tiskalnik štiri minute hitrejši kot C64 pri tiskanju fotografij 20 x 25cm, in neprimerno hitrejši od Epsona C44UX, ki za tisk fotografije istih dimenzij potrebuje več kot pol ure.

Kvaliteta C84 je na tem področju močno razočaral. Barvni razpon in vernost barv sta na nivoju Canona i455, torej dokaj pomanjkljiva. Da je bilo razočaranje še večje, pa smo imeli težave še s črnili DURABrite, ki jih Epson tako zelo hvali.

V primerjavi z drugimi tiskalniki na tem testu, fotografije, natisnjene s C84, resnično niso nič posebnega in delujejo nekoliko zaspano. Preizkusili smo tisk na Epsonov papir Premium Glossy in poseben papir, prirejen za črnilo za DURABrite, a so bili rezultati v obeh primerih praktično enaki.

PODROBNOSTI

Število barv 4
Število kartuš 4
Hitrost ČB A4 tiska do 22 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do 12 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft) 4s
ČB besedilo (normal) 12s
Barvno DTP (normal) 1min 3s
Foto 10x15 (best) 2min 38s
Foto 20x25 (best) 6min 22s

PCF 62% "Žal tiska slike brez svežine in življenja."

Epson Stylus Photo R200

Popolno foto tiskanje za manj kot 50.000 SIT? Tukaj mora biti neka zanka...

Cena 46.736 SIT Več informacij www.epson.com Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Primerjava kvalitete tiska R200 in C84 je kot primerjava mareličnih cmokov z vampi. Fotografije, natisnjene z R200 izgledajo namreč tako osupljivo dobro, da se boste še kako čudili ceni tega tiskalnika. Kje je torej zanka?

Tiskalnik Fina megla črnila, ki pri 5.760dpi pada na foto papir pri tisku z R200, prši iz šestih ločenih kartuš. To torej pomeni, da je potrebno nizki ceni tiskalnika prišteti še nizko ceno uporabe.

Na testu se je pokazalo, da je R200 najcenejši pri črno-belem tisku, kar je še dodatno prijetno presenečenje med namenskimi foto tiskalniki. Kartuše sicer niso med najcenejšimi, a vas bo splošno barvno tiskanje stalo približno 44 SIT za stran. Tisk fotografije 10 x 15cm pa vas bo olajšal za okoli 150 SIT, kar je zelo razumna cena.

Lastnosti Kot bi pričakovali za tako ceno, ponuja R200 skromno število dodatkov, je pa priložen nastavek za tiskanje neposredno na CD-je ali DVD-je. Če se res ne morete sprijazniti z dejstvom, da tiskalnik nima gore dodatkov, si omislite model R300, ki je v bistvu čisto enak foto tiskalnik, ki pa se ponaša še s čitalcem pomnilniških kartic in serijo gumbov za neposredno tiskanje. Nam se zdi R200 boljši nakup, saj lahko tako prihranite kar nekaj denarja (no, nismo stiskaški, a vseeno).

PODROBNOSTI

Število barv	6
Število kartuš	6
Hitrost ČB A4 tiska do	15 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do	15 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft)	6s
ČB besedilo (normal)	27s
Barvno DTP (normal)	37s
Foto 10x15 (best)	44s
Foto 20x25 (best)	3min 48s

Hitrost Tisk črno-belega besedila je svojevrsten izziv za foto tiskalnike, a se R200 na tem področju kar dobro obnese, saj je testno stran natisnil v šestih sekundah. Tiskanje pa se občutno upočasni ob dvigu kvalitete na srednjo, kar boste pa gotovo storili, saj je v nižji kvaliteti natisnjeno besedilo precej bledo. Čeprav potrebuje za črno-belo stran kar 27 sekund, pa se stanje precej izboljša pri barvnem tisku, saj je R200 barvno stran, pripravljeno za tisk, natisnil v pohvalno hitrih 37 sekundah.

Za tiskalnik tega razreda je foto tisk zadovoljivo hiter, saj je za sliko 20 x 25cm potreboval nekaj manj kot štiri minute, sliko 10 x 15cm pa je natisnil v minuti in tričetrt.

Kvaliteta Na Epsonovem foto papirju Premium Plus Glossy sta razpon tonov ter prikaz barv (tako nežnih kot močnih) izjemno natančna. Izjemno žive barve sicer niso bile tako osupljive kot pri Canonu i990, a je pri tem potrebno upoštevati dejstvo, da R200 stane le

PCF 90% "Za poceni tiskalnik je kvaliteta preprosto osupljiva."

nekaj več kot tretjino cene malo prej omenjenega Canonovega šampiona.

Epson Stylus Photo R800

Gre le za čisto bahanje ali pa ima nov sistem tiskanja resnično toliko prednosti?

Cena 149.880 SIT Več informacij www.epson.com Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

V bistvu gre za taktiko "vse, kar lahko ti dodaš, lahko jaz dodam v še večji meri". Epson je ta tiskalnik zasnoval tako, da ima dve barvi več kot Canonov i990. A samo zaradi tega še ni boljši foto tiskalnik.

Tiskalnik S prehodom s šestih na osem črnil je Epson iz igre izločil svetlo ciansko in svetlo škrlatno barvo in ju zamenjal z rdečo in modro. Za povrh pa dobite še dve črni barvi (eno svetlečo in eno motno), ciansko, škrlatno in rumeno barvo, da bi pa končni rezultati izgledali kar najbolje, pa še ločeno kartušo z optimizatorjem sijaja, kar daje skupno osem kartuš.

Celo zadevo seveda poganja Epsonov piezo-električni sistem, ki omogoča tisk do ločljivosti 5.760dpi, še manjše kapljice (le 1,5 pikolitra), pa pogojujejo izjemno natančnost.

Lastnosti Največja prednost R800 je jasna, vsaj sodeč po Epsonovih izjavah. Tam so namreč trdno prepričani v kvaliteto barv in trdijo, da se lahko kvaliteta tiska z osmimi črnili "kosa s katerimkoli laboratorijem ali temnico".

Razen tega pa R800 ne ponuja ničesar, ko je govora o dodatkih, kar nam ni ravno všeč, glede na ceno tiskalnika. Je namreč najdražji po testu in po ceni prehiti tudi Canonove in HP-jeve tiskalnike višjega razreda, nima vgrajenega čitalca kartic, ki bi nas nekoliko pomiril. Epson je vse stavil na kvaliteto foto tiska, ki, če smo čisto natančni in iskreni, edina res šteje.

Hitrost Na tem področju je R800 skoraj enak veliko cenejšemu modelu R200, vsaj kar zadeva črno-bel in običajen barvni tisk. Tudi foto tiskanje ni nič hitrejše, saj se mora tiskalnik ubadati s kar osmimi različnimi črnili, tako da je v hitrostnem razredu R200 pri tisku fotografij 10 x 15cm, je pa celo deset sekund počasnejši pri tisku fotografij 20 x 25cm.

PODROBNOSTI

Število barv	8
Število kartuš	8
Hitrost ČB A4 tiska do	17 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do	8 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft)	6s
ČB besedilo (normal)	27s
Barvno DTP (normal)	38s
Foto 10x15 (best)	1min 16s
Foto 20x25 (best)	4min 01s

Vredno ogleda PCFormat Oktober / 2004

Če si želite odličnih fotografij v kratkem času, lahko nekoliko znižate kvaliteto in fotografijo 20 x 25cm natisnete v dveh minutah, pri tem pa vizualna kvaliteta slik ne bo nič manjša. A tudi tako boste morali na fotografije čakati dvakrat dlje kot pri Canonu i990 v najvišji kvaliteti.

Kvaliteta Če ste že zapravili toliko denarja za tiskalnik, imate več denarja kot pameti ali pa ste resen digitalni fotograf, ki se je pripravljen sprijazniti samo s popolnostjo.

Če spadate med slednje, boste s kvaliteto tiska R800 še kako zadovoljni, saj je bila barvna reprodukcija na natisnjenih testnih slikah klinično natančna. Je pa res, da so se nam zdele slike, natisnjene s Canonovim i990 bolj žive.

PCF 87% "Ponuja naravne barve in praktično popolne rezultate."

HP photosmart 7260

Foto tiskalnik in tiskalnik za splošno uporabo za manj kot 30.000 SIT?

Cena 27.778 SIT Več informacij www.hp.com Testiranje omogočil Diss, 01 420 55 06

Kot vsi **HP-jevi** tiskalniki Photosmart, je tudi 7260 označen kot polnokrven foto tiskalnik, ki zmore tudi tiskanje za splošno uporabo, odvisno od uporabljenih kartuš. Stvar pa stoji takole...

Tiskalnik Photosmart 7260 uporablja dve kartuši, eno s tremi barvami (ciansko, škrlatno in rumeno) in foto kartušo, ki vsebuje foto črno, svetlo ciansko in svetlo škrlatno. Zvita poteza je ta, da lahko foto kartušo zamenjate za običajno kartušo s črno barvo in tako dobite višjo kvaliteto (in višjo hitrost) pri tiskanju črno-belega besedila in običajnem barvnem tisku.

Lastnosti Pri HP-ju dajo največ na kartuše. Sam tiskalnik je le fina oblika transportnega sistema za papir, vse najbolj razburljive stvari pa se dogajajo na nivoju kartuš. 7260 uporablja HP-jeve znane barvne kartuše št. 57 in foto kartuše št. 58. Kartuša s črno barvo nosi številko 56. Večina njihovih tiskalnikov namreč privzeto uporablja kartuši 56 in 57, kartušo 58 pa samo kot dodatek za foto tiskanje. Ta način uporabe štirih ali šestih črnil je zanimiva poteza, ki omogoča precejšnjo prilagodljivost uporabe. Težava je samo v tem, da komplet nadomestnih kartuš stane kar 23.000 SIT.

PODROBNOSTI

Število barv	6 ali 4
Število kartuš	2 (črna po želji)
Hitrost ČB A4 tiska do	16 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do	10 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft)	10s
ČB besedilo (normal)	52s
Barvno DTP (normal)	1 min 6s
Foto 10x15 (best)	1 min 47s
Foto 20x25 (best)	4 min 56s

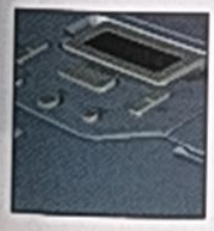
V tem cenovnem razredu pa presenečata podatek, da ima model 7260 vgrajen čitalec pomnilniških kartic, čeprav se pri samostojnem tiskanju ne obnese tako dobro kot njegova večja brata 7660 in 7690.

Hitrost Foto tiskanje je za vstopni model precej hitro, saj je fotografijo 20 x 25cm pri najvišji kvaliteti natisnil v manj kot petih minutah. Pri tem je torej hitrejši kot Canon i455, a precej počasnejši od Epsona R200. Zanka pa je pri črno-belem tisku, ki je boleče počasen, če uporabljate foto kartušo. 7260 si je za tisk strani besedila vzel kar 52 sekund, je pa skozenj odbrzel v 15 sekundah, ko smo namestili črno kartušo.

Kvaliteta Natisnjene fotografije so prav fine, če uporabljate HP-jev papir, a se vseeno ne more kosati z Epsonovimi tiskalniki Stylus Photo ali Canonovimi modeli. Različne barve in odtenki črne občasno niso enakomerni, zaradi česar natisnjene slike pod določeno svetlobo delujejo, kot bi bile reliefne. Zanimivo je, da te težave sploh ni pri tiskanju na Canonov foto papir, a v tem primeru barve niso tako natančne.

PCF 72% "Dober paket in kvaliteta tiska, a so kartuše drage."

Kot pri vseh tiskalnikih Photosmart, je tudi pri tem majhen problem v podajalniku, saj je foto papir potrebno vstaviti s svetlečo stranjo navzdol, pri čemer se lahko nanj zalepi prah ali druga umazanija, ki se drži podajalnika.



HP photosmart 7660

Če imate stvari radi črno-bele, ponuja 7660 ogromno... za barvni tiskalnik.

Cena 44.989 SIT Več informacij www.hp.com Testiranje omogočil Diss, 01 420 55 06

V **primerjavi z vstopnim** modelom 7260, Photosmart 7660 resnično začini ponudbo, saj ponuja celo vrsto možnosti in zvitih trikov, ki bodo hitro premamili fotografe, za povrh pa je tiskalnik še izjemno uporabno orodje za domačo in pisarniško uporabo.

Tiskalnik Kot dodatek tiskanju s štirimi ali šestimi črnili, ponuja 7660 še tretjo kartušo. Poleg navadne črne kartuše lahko vstavite še sivinsko kartušo, ki sliši na ime št. 59. Te kartuše pa ni mogoče uporabljati skupaj s foto kartušo, kot pri modelu 7960, lahko pa jo uporabljate za črno-belo tiskanje fotografij. V takem primeru omogoča izjemno natančno tiskanje sivin, ki je neprimerno boljše kot pri ostalih barvnih črnilnih tiskalnikih.

Lastnosti Fin dodatek 7660 je vgrajen čitalec pomnilniških kartic, ki je združljiv s kar 11 vrstami kartic, temu pa je pridružen še priročen nabor gumbov za neposredno tiskanje. Med možnostmi boste našli tudi take za določanje velikosti in količino natisnjenih slik, senzor za samodejno zaznavanje vrste papirja pa vas bo odrešil neprestanega spreminjanja nastavitev.

Tiskalnik ima celo priročen podajalnik za papir 10 x 15cm, tako da ni potrebno prazniti podajalnika za papir A4, kadar želite tiskati manjše fotografije. Edina pomanjkljivost te možnosti je ročica, s katero je potrebno "aktivirati" drugi pladenj, tako ga ne smete pozabiti prestaviti, ko želite tiskati na običajen papir.

7260 ima tudi HP-jev sistem Photoret IV (Photoret Pro na 7960), ki ustvarja plasti kapljic črnila in tako omogoča bolj učinkovito mešanje barv. Ta sistem tudi kompenzira za nekoliko nižjo ločljivost od ostalih tiskalnikov na testu (posebej Epsonovih), v praksi pa se natisnjene slike v bistvu ne razlikujejo od slik, natisnjenih z drugimi tiskalniki.

PODROBNOSTI

Število barv	6 ali 4
Število kartuš	2 (črna ali sivinska po želji)
Hitrost ČB A4 tiska do	19 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do	15 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft)	8s
ČB besedilo (normal)	37s
Barvno DTP (normal)	44s
Foto 10x15 (best)	46s
Foto 20x25 (best)	4 min 49s

Hitrost Po hitrosti se 7660 ne loči veliko od cenejšega 7260, saj je bil na našem testu le za sekundo hitrejši pri tiskanju fotografij dimenzije 10 x 15cm.

Hitrejši pa je pri tiskanju črno-belega besedila z uporabo foto kartuše, saj nam je za solidno hiter tisk ni bilo potrebno zamenjati s črno kartušo. Je pa res, da kvaliteta ni najvišja, zato vam za tovrstno tiskanje priporočamo uporabo cenejše, črne kartuše.

Kvaliteta Po kvaliteti natisnjenih slik se prav tako ne razlikuje veliko od modela 7260, če pa si želite dodatnih možnosti in znatno kvalitetnejšega tiskanja črno-belih fotografij, pa se zanj vsekakor splača odšteti več denarja.

PCF 76% "Odlične črno-bele slike, a barvno ni boljši od 7260."

HP photosmart 7960

HP-jev tiskalnik višjega razreda ponuja nekaj zvitih trikov in dodatna črnila.

Cena 95.571 SIT Več informacij www.hp.com Testiranje omogočil Diss, 01 420 55 06

Photosmart 7960 s srebrnim finišem izgleda kot izjemno kvaliteten kos opreme, a njegova lepota ni le površinska. Pod kožo skriva veliko odličnih in uporabnih funkcij ter osupljiv razpon črnil.

Tiskalnik Kot cenejši 7660, omogoča tudi Photosmart 7960 tiskanje s HP-jevo novo sivinsko kartušo. Razlika med obema modeloma je v tem, da 7960 uporablja to kartušo skupaj z običajno kartušo s tremi barvami in foto kartušo, kar število barv zviša na osem. HP trdi, da sivinska kartuša pripomore tudi k bolj realističnemu tisku barvnih slik, saj omogoča tiskanje z večjim barvnim razponom kot pri običajnih tiskalnikih, črno-bele slike pa so na splošno veliko kvalitetnejše. Naši testi so pokazali, da ta trditev drži – do neke mere.

Lastnosti V paketu boste dobili vse kartuše, torej 57, 58 in 59 ter črno kartušo 56. Za celoten komplet boste morali odšteti svojih 30.000 SIT – ob tem strošku se zdi, da je sam tiskalnik prav presenetljivo poceni, če seveda ne razmišljate o stroških tiska. V praksi pa je tako, da so stroški barvnega in foto tiska čisto primerljivi s stroški Canonovih in Epsonovih foto tiskalnikov.

PODROBNOSTI

Število barv 8
Število kartuš 2 in črna
Hitrost ČB A4 tiska do 21 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do 16 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft) 8s
ČB besedilo (normal) 15s
Barvno DTP (normal) 42s
Foto 10x15 (best) 2min 12s
Foto 20x25 (best) 5min 28s

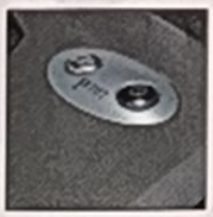
Za samostojno tiskanje je vgrajen tudi barvni LCD zaslonček, na katerem si lahko ogledate in izberete slike, ki jih lahko natisnete neposredno s pomnilniške kartice. Na ta način je cel proces neposrednega tiskanja veliko enostavnejši in se tudi precej bolj splača, saj ni potrebno tiskati indeksov slik, da bi izbrali, katero želite natisniti.

Med drugimi možnostmi tiskanja je tudi gumb "HP Digital Photography" v oknu Printing Preferences. Kot pri modelu 7660 ponuja ta možnost celo paleto dodatnih orodij za tiskanje fotografij.

Hitrost Hitrost modela 7960 vsekakor ni osupljiva. Pri črno-belem tiskanju je kar hiter, še posebej s črno kartušo, a ga to dejstvo na tem področju ne odkupi popolnoma. V visoki kvaliteti si vzame 7960 pet in pol minut za tiskanje slike 20 x 25cm, če kvaliteto še dodatno zvišate, se ta čas skoraj podvoji (11 minut), prav tako pa si tiskalnik prisvoji 400Mb na disku za začasne datoteke. To pa je precej daleč od tiskanja v eni sami minuti pri visoki kvaliteti, ki ga zmore Canonov i990.

PCF 83% "Odličen za barvno in črno-belo tiskanje – tudi samostojno."

Kvaliteta Pri foto tisku se 7960 obnese precej bolje kot ostala HP-jeva modela na tem testu, saj omogoča sistem z osmimi črnili tiskanje impresivne barvne palete. Prav tako se odlično obnese pri tisku črno-belih fotografij, za kar sploh ni potrebna zamenjava kartuše, kot to zahteva model 7660.



Lexmark P707

Ne želimo zveneti zlobno, a se pri P707 vseeno sprašujemo, če je resnično vreden nakupa...

Cena 17.900 SIT Več informacij www.lexmark.com Testiranje omogočil AlternaInterTrade, 01 520 28 00

Za Lexmark je žalostno, da ima tako podrejen položaj na trgu črnilnih tiskalnikov, pa čeprav ima za sabo tako zveneče ime, kot je IBM. P707 se sicer poslavlja, a še vedno predstavlja neke vrste vrh v njihovi ponudbi foto tiskalnikov. Na trgu je že več kot leto dni, zato bomo kmalu lahko testirali nove modele, a če smo čisto iskreni, je že ob samem izidu deloval zastarelo.

Tiskalnik Lexmark se je poslužil HP-jeve zasnove tiskalnikov, zato ima dve kartuši, eno s tremi barvami in foto kartušo, v kateri so foto črna barva, svetlo cianska in svetlo škrlatna, kar daje skupaj šest barv. Kot HP tudi Lexmark omogoča uporabo samo črne kartuše za pospeševanje črno-belega tiskanja in tiskalne glave so tudi narneščene na kartuše, kar omogoča boljše delovanje na dolgi rok, kratkoročno pa višje stroške tiskanja. Kot se je na testu pokazalo, pa so stroški barvnega tiska presenetljivo nizki, je pa zato črno-belo tiskanje precej drago, tudi ob uporabi črne kartuše.

Lastnosti Razen sistema s štirimi ali šestimi črnili, ki je odvisen pač od tega, katere kartuše vstavite, v bistvu P707 ne ponuja ničesar novega. Ima seveda vgrajen čitalec pomnilniških kartic, ne ponuja pa nobene možnosti za neposredno tiskanje, tako da lahko ta dodatek uporabljate izključno samo kot čitalec kartic, kar pa v naši knjigi nekako ne upravičí nakupa.

Tudi vmesnik gonilnika ni ravno najboljši, če ga primerjamo z ostalimi na trgu. Privzeto vas bo glas z močnim ameriškim naglasom obveščal, da se je tiskanje začelo (kot da tega ne bi opazili) in da je končano, kar močno najeda živce, dokler ne ugotovite, kje je nadležnega poba mogoče izključiti.

PODROBNOSTI

Število barv 6 ali 4
Število kartuš 2 (in črna po želji)
Hitrost ČB A4 tiska do 17 strani/min.
Hitrost barvnega A4 tiska do 10 strani/min.

ZMOGLJIVOSTI

ČB besedilo (draft) 27s
ČB besedilo (normal) 1min 35s
Barvno DTP (normal) 2min 35s
Foto 10x15 (best) 5min 9s
Foto 20x25 (best) 13 min 10s

Hitrost Pri tiskanju črno-belega besedila s foto kartušo je P707 boleče počasen, saj za eno samo stran besedila potrebuje kar minuto in pol. Z uporabo črne kartuše se ta čas znatno skrajša, in sicer na solidnih 15 sekund. Z uporabo katerekoli kartuše je tiskanje barvne strani počasno, še huje pa je pri foto tisku, če uporabljate foto kartušo.

Pri visoki kakovosti tiska P707 fotografijo več kot pet minut – in to dimenzij 10 x 15cm. Tisk fotoragfije 20 x 15cm traja kar debelih 13 minut. Če preklopite v način High Resolution, traja tisk iste fotografije skoraj pol ure. Celotna izkušnja je skoraj dobesedno podobna gledanju, kako se barva suši.

Kvaliteta natisnjenih fotografij sploh ni slaba, a se ne more kosati s kvaliteto tiska HP-jevih tiskalnikov, kaj šele s Canonovimi ali Epsonovimi. Je pa boljša od vseh tiskalnikov s štirimi barvami na testu, kar nam je všeč.

PCF 47% "Počasen in povprečen tiskalnik. Je pa poceni."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Z enim pogledom ošvrknite primerjavo vseh tiskalnikov na testu.

* = Ocenjene vrednosti
cov = pokritost
nq = normalna kakovost
bq = visoka kakovost
dq = nizka kakovost

	Canon i455	Canon i865	Canon i990	Epson Stylus C84 Photo	Epson Stylus Photo R200
	68%	89%	93%	62%	90%
Ločljivost	4.800x1.200dpi	4.800x1.200dpi	4.800x2.400dpi	5.760x1.440dpi	5.760x1.440dpi
Št. barv/ kartuš	4/2	5/5	7/7	4/4	6\6
Cena črne kartuše	2.250 SIT	2.850 SIT	2.850 SIT	10.500 SIT	4.200 SIT
Cena barvne kartuše	4.750 SIT	4 x 2.850 SIT	6 x 2.850 SIT	3 x 3.900 SIT	5 x 4.200 SIT
*Zmogljivost črne kartuše	130 strani	330 strani	210 strani	950 strani	477 strani
*Zmogljivost barvne kartuše	160 strani	430 strani	210 strani	450 strani	472 strani
Cena ČB/ barvne strani	17,3 SIT/ 29,7 SIT	8,6 SIT/ 26,5 SIT	13,6 SIT/ 81,4 SIT	11,1 SIT/ 26 SIT	8,8 SIT/ 44,5 SIT
Hitrost tiskanja (ČB)	18 str./min	23 str./min	16 str./min	22 str./min	15 str./min
Hitrost tiskanja (barvno)	12 str./min	16 str./min	12 str./min	12 str./min	15 str./min
A4 barvno DTP	1 min 01s	20s	27s	1 min 03s	37s
10x15 foto (best)	2 min 26s	59s	31s	2 min 38s	1 min 44s
20x25 foto (best)	5 min 21s	2 min 19s	1 min 07s	6 min 22s	3 min 48s

NASLEDNJI MESEC OSNOVNE PLOŠČE

	Epson Stylus Photo R800	HP photosmart 7260	HP photosmart 7660	HP photosmart 7960	Lexmark P707
	87%	72%	76%	83%	47%
Ločljivost	5.760x1.440dpi	4.800x1.200	4.800x1.200	4.800x1.200	4.800x1.200
Št. barv/ kartuš	8/8	6 or 4/ 2	6 or 4/ 2	8/4	6 or 4/ 2
Cena črne kartuše	4.500 SIT	5.880 SIT	5.880 SIT	5.880 SIT	4.773 SIT
Cena barvne kartuše	6 x 4.500 SIT + 2.400 SIT	9.600 SIT	9.600 SIT	9.600 SIT	6.562 SIT
*Zmogljivost črne kartuše	400 strani	450 strani	450 strani	450 strani	225 strani
*Zmogljivost barvne kartuše	400 strani	390 strani	390 strani	450 strani	260 strani
Cena ČB/ barvne strani	11,3 SIT/ 36 SIT	16,8 SIT/ 24,6 SIT	16,8 SIT/ 24,6 SIT	16,8 SIT/ 21,3 SIT	21,2 SIT/ 25,2 SIT
Hitrost tiskanja (ČB)	17 str./min	16 str./min	19 str./min	21 str./min	17 str./min
Hitrost tiskanja (barvno)	8 str./min	10 str./min	15 str./min	16 str./min	10 str./min
A4 barvno DTP	38s	1 min 06s	44s	44s	2 min 35s
10x15 foto (best)	1 min 16s	1 min 47s	1 min 46s	2 min 12s	5 min 09s
20x25 foto (best)	4 min 01s	4 min 56s	4 min 49s	5 min 28s	13 min 10s

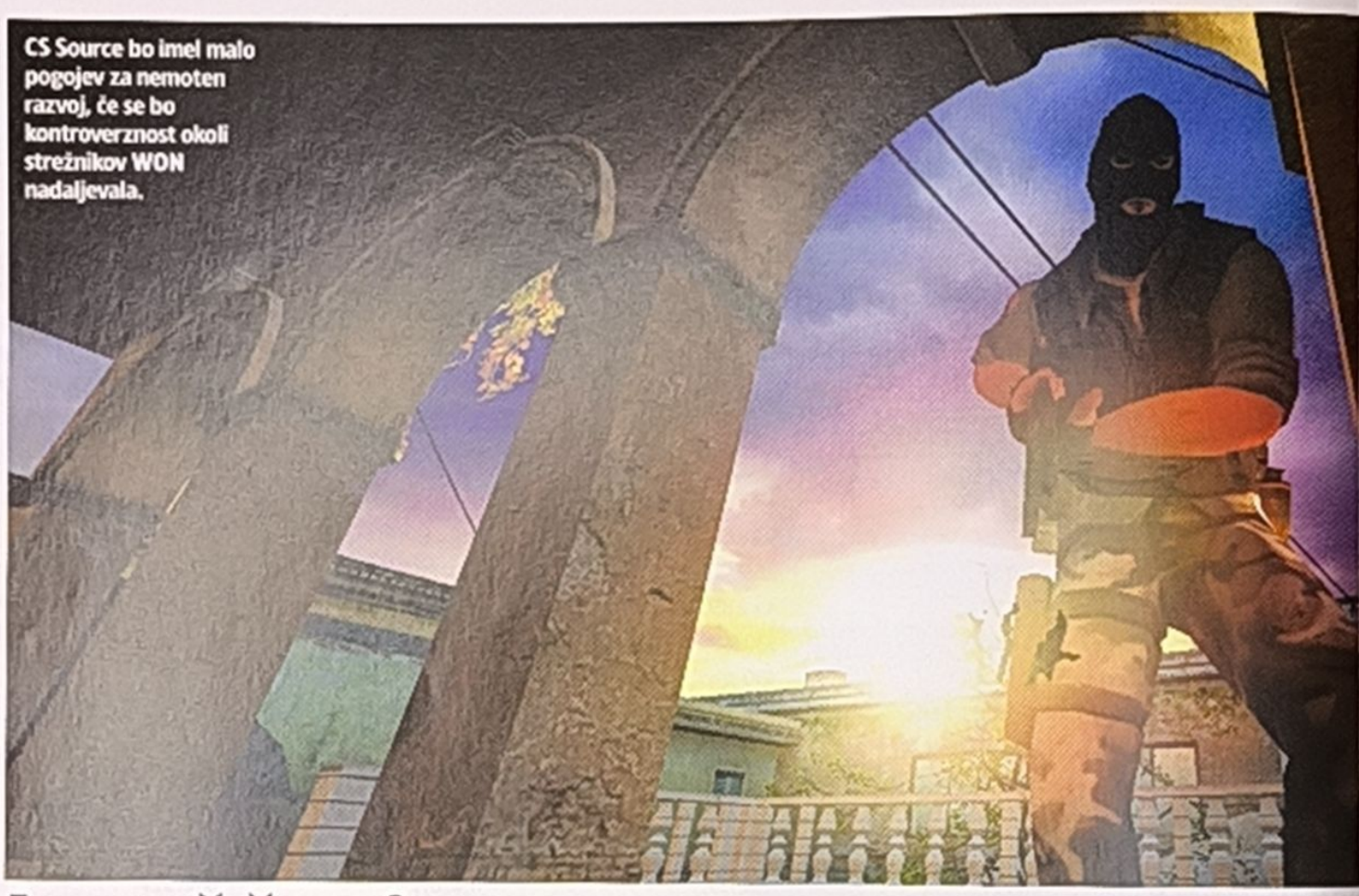
PCFOcena

Kateri tiskalnik je najboljši na papirju?

Mogoče se bo naslednja izjava zdela samoumevna, a preden kupite črnilni tiskalnik, dobro razmislite, za kaj ga boste sploh uporabljali. Idealno bi bilo, če bi lahko kupili tiskalnik s štirimi črnili (ali poceni laserski tiskalnik) za tiskanje pisem, spletnih strani in podobnih zadev, ter tiskalnik s šestimi črnili za tisk digitalnih fotografij.

Večina navadnih smrtnikov pa si žal lahko privošči le en sam tiskalnik. Če večinoma tiskate splošne zadeve, vam priporočamo Canonov tiskalnik i455, ki se na tem področju obnese precej bolje od Epsona C84, ponuja pa tudi tisk čisto dostojnih fotografij. Če tiskate enako količino splošnih dokumentov in fotografij, bo najbolje vreči oko na katerega od HP-jevih Photosmartov, ki so izjemno prilagodljivi. Če iščete osupljivo kvaliteto foto tiska za nizko ceno, pa boste sklenili najboljšo kupčijo z Epsonovim R200, ki se prav solidno obnese tudi pri običajnem, vsakodnevnem tisku. Če pa zahtevate le najboljše, ko je govora o kakovosti, pa se za prestol tega supertesta potegujeta dva tiskalnika. Novi Epson R800 je odličen, barve na natisnjenih slikah so natančne in lepe, a daje Canon i990 še bolj osupljive rezultate.

Naš najljubši tiskalnik na tem testu pa sploh ni pravi foto tiskalnik. Canon i865 uporablja proces s petimi črnili, ki ponuja dober kompromis. V praksi se je pokazalo, da je kvaliteta fotografij odlična, za vsakodnevno uporabo pa se ravno tako dobro obnese, zaradi česar ga lahko samo toplo priporočamo. **PCF**



CS Source bo imel malo pogojev za nemoten razvoj, če se bo kontroverznost okoli strežnikov WON nadaljevala.

Izpuščanje pare

Centri LAN po vsem svetu so nezadovoljni z načrtom podjetja Valve, ki naj bi zaprl sistem WON.

Objava Valva je naletela na precej negativen odziv, ki so ga sprožili centri LAN in kopica pristašev igre *Counter-Strike*. Razvijalec, ki se nahaja v Washingtonu, namerava ugasniti to storitev za vedno, v želji, da bi prepričal uporabnike, da *migrirajo* na kontraverzni sistem Steam. Raznoraznih igralskih centrov to seveda ne bi toliko motilo, če ne bi Valve od njih nameraval še dodatno zaslužiti po tistem, ko so za svoje potrebe že morali nabaviti kopije iger *Half-Life* in *Counter-Strike*. Valve je zdaj nekaj glasen okoli tega, da nameravajo izdati posebno različico Steama, ki bo za znamenjena tem kafičem.

Steam je zloglasen predvsem zaradi lastnosti, da vsrka zadnje bite povezave in da ga je celo pri enem samemu uporabniku težko nadzirati. Do sedaj so igralci imeli možnost igrati različico igre 1.5 na strežnikih WON in to možnost podpira še vedno dovolj ponudnikov igralnic, kot je naprimer Britansko združenje neprofitnih igralnic IGUK. Pri *PCFormatu* smo iz prve roke izvedeli zakaj je temu tako, pomodroval pa je Dominic Mulroy: "Igralni centri ne obstajajo zato, da bi prinesli dobiček ustvarjalcem iger. Zvečine so njihovi lastniki igralski navdušenci, ki zaslužijo le toliko, da se jim jih izplača imeti odprte. Svoje življenje posvečamo temu, da določene igre doživijo svoj namen." Ta odločitev je stala Britance možnosti tekmovanja na mednarodnem nivoju, obdržala pa je pri življenju lokalno sceno.

> **"RAZVIJALEC ŽELI PREPRIČATI UPORABNIKE, NAJ MIGRIRAJO NA RAZVPIT SISTEM STEAM."**

Kakor koli že, če bo Valve res zaprl vse strežnike WON potem tudi IGUK ne bo mogel več ponujati različice CS1.5. Če bodo stroški za posamezno licenco na mesec znesli tja do deset dolarjev in če pomnožimo to z okoli 1400 računalnikov, ki jih ima v lasti IGUK, lahko kaj hitro pridemo do cifre, ki bo fante pripeljala v bankrot ali pač opustitev dejavnosti. Zaenkrat so se nekako dogovorili z Američani, da se bo vsaj na začetku uporabljala nekakšna zastonjska različica Steama, ki bo verjetno imela seveda drugače omejeno delovanje. Zgodi se lahko seveda še marsikaj in če bodo drugi založniki iger videli, da so se igralni centri začeli uklanjati volji Valva potem lahko hitro pridejo na idejo uprizarjanja podobnih marketinških potez in zgodi se lahko, da bo igralska kultura izgubila svojo svobodo.

ZGORAJ O, sorči.
DESNO Čeprav izgleda krvavo podoben *CS*-ju, bodo *Source* odlikovale velike razlike v učinkih in fiziki.
SKRAJNO DESNO Dobro si oglejte, tega na LAN-ih ne boste kaj kmalu igrali.

Štorija, ki se nikoli ne konča

Naskok dodatkov na sceno se nadaljuje.

Dolgo, dolgo časa nazaj v galaksiji, ki je daleč, daleč oddaljena od nas, je bil najavljen dodatek za igro *Star Wars Galaxies*. Paket *Jump to Lightspeed* naj bi bil končno na voljo ta mesec (njegov izid naj bi nemara celo sovpadal z izidom prvih treh delov filmologije na DVD-jih), izvirni igri pa bo dodal še ščepec vesoljskega bojevanja, ki smo ga tako željno pričakovali že vse od dni *X-winga* in *Tie Fighterja*. Igralci si bodo lahko ustvarili svoje lastno vozilo, seveda izbrali tudi med mnogimi že prepoznavnimi iz filma in iger in jih uporabljali kot transportno sredstvo, za medzvezdno popotovanje in reševanje nalog ter, jasno, za pokanje. Še več, zabavi se bosta pridružili popolnoma novi rasi – eni bodo pošastni, a nežni Ithorians in dodani bodo štirje novi poklici (vesoljski pirat...).

Naslednja igra na seznamu je *New Frontiers*, dodatek za *Dark Age of Camelot*. Popolnoma bo predelala hitro starajoče zmožnosti te domišljijske igre. Razvijalci so pomladili nekaj lokacij v igri ter dodali močvirja in ocean, ki vam bo od sedaj naprej dovolil tudi bojevanje na vodi. Igralci boste lahko sedaj zgradili obrambo povsod po zemljevidu, tako da pričakujemo, da bo zraslo še posebej veliko gradov. Kjer so gradovi, so seveda tudi orožja za uničevanje le-teh, in poleg ovnov bodo na voljo tudi vitki trebuchiji in grdo vroče olje. Gradili boste, kupovali in igrali. Podobno kot v igri *Planetside* boste morali gradove zavzemati, če boste hoteli zavarovati posamezno stopnjo. Ko boste to storili, bo pot med prijateljsko razpoloženimi gradovi prijetna in urna s pomočjo teleportiranja.

In veliki zastonjski dodatek, ki ga dobimo za igro *City of Heroes*? Hmmm. Je že v redu, prinaša namreč nove učinke, dostopne tistim herojem, ki se že ponašajo z višjimi stopnjami izkušenosti. Dodani sta dve novi področji v igri: The Hollow pod mestom Paragon, ki je prepoln magmatskih pošasti in The Shadow Shard, ki je pravzaprav neka tuja dimenzija, ustvarjena posebej za to, da jo raziščejo le tisti heroji, ki dejansko imajo jajca. Sprejeto?

www.lucasarts.com/games/swgalaxies_lightspeed/
www.camelotherald.com/newfrontiers/
www.cityofheroes.com/features_update.html

Mentaliteta obleganja v prenovljenem *Dark Age of Camelot*.

"Potegni me za prst, če si drzneš."

Tie Sentinel, dva X-winga in velika rumena bunka. Klasika.

PRIDNI KOT ČEBELE

Pristop PR-ovcev pri *Halo 2* je trenutno bolj zanimiv od igre same.

Reklamna kampanja je bolj zanimiva kot sama igra... vsaj za zdaj.

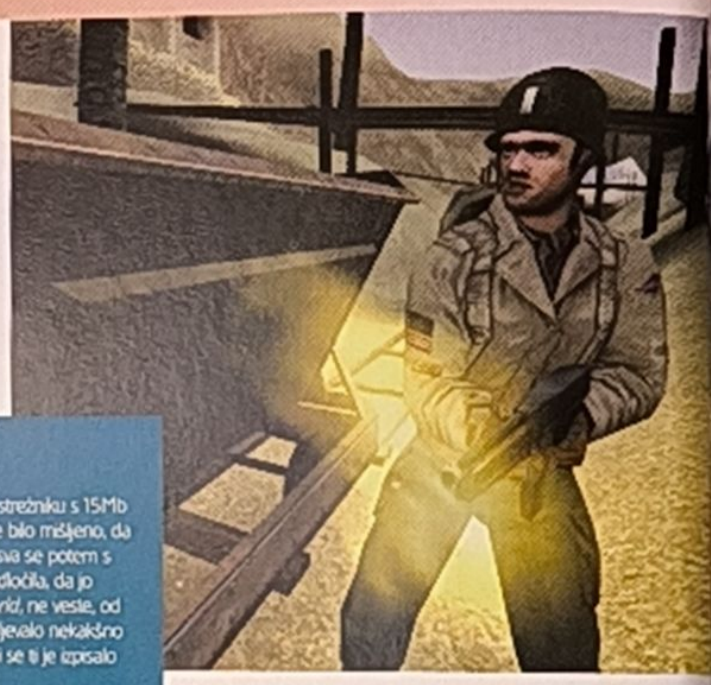
Razni video napovedniki iger so že mogoče učinkoviti, so pa zelo dragi in se ponašajo s kratko življenjsko dobo. Mogoče so fantje pri Bungieju zato v svoje napovednike igre *Halo 2* prikrito dodali spletni naslov , ki je namenjen, da, prav zares, obsesiji starih žensk s čebelami. In ko boste pogledovali naokoli po strani in bodo minevali dnevi, vam bodo reklamiranje medu tete Micke večkrat prekinili izgubljeni posnetki in skrivnostna poročila neke okvarjene umetne inteligence (najverjetneje je krivec Cortana iz igre *Halo*). Poleg tega stvaritelj strani v enem izmed blogov izraža začudenje in pošilja spletno pošto naključnim navdušencem.

Iz vsega skupaj nam še ni uspelo sestaviti celotne sestavljanke in naj nas vrag poje, če vemo, kako se bo sedaj zaključila štorija okoli igre *Halo 2*. Covenanti bodo napadli kolonijo UNSC, imenovano Troja, to je jasno, kasneje nemara tudi Zemljo. Zagotovo pa je to, da je vsa ta komedija prebudila naše ponovno zanimanje za igro *Halo 2* in noben PR-ovec je ne bi bil sposoben prebuditi na bolj izviren način, priseženo. Nobeno izmed podjetij še ni šlo tako daleč pri reklamiranju svojih iger, čeprav je nekaj teh idej uporabil tudi izvirni *In Memoriam*.

Podajte se na www.ifilm.com/viralvideo, če želite videti kaj več primerov te vrste oglaševanja. www.ilovebees.com ali http://bees.netninja.com/

Plemenska scena

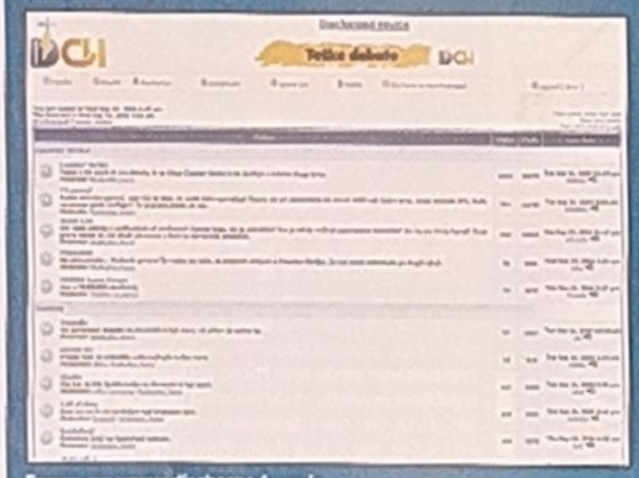
Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.



Tema meseca: A si ti meni včeraj nekaj rekel?

Intervju z urednikom Discharged.org

Grega Kešpret - DeGi je tisti, ki je pričel s spletnim projektom www.discharged.org. O portalu samem smo v preteklosti že pisali, ker pa že celo poletje pripravljajo sceno na prihod prenovljenega portala, se nam zdi prav, da nekaj krepkih informacij o samem portalu in možganih, ki stojijo za njim posredujemo tudi vam.



Forum na www.discharged.org je prepoln modrovanja pristašev različnih spletno-igralnih scen.

PCF Povej nam kaj o sebi.
BonD Moje ime je Grega in sem ustanovitelj ter glavni urednik vodilne slovenske spletne strani, namenjene online igranju iger, **Discharged.org**. Že od malega se navdušujem nad računalniki in internetom, na spletu pa me ljudje poznajo pod vzdevkom DeGi. Ki se me drži še iz leta 1995. Sprva sem računalnik uporabljal zgolj za programiranje in pisanje besedil, potem pa sem odkril svet večigralskih iger.

Moja prva strelska igra je bil *Quake 2*, ki sem ga začel igrati v začetku leta 1999. Po dobrih dveh letih igranja je večina igralcev, ki so kaj dali nase, pričelo igrati *Quake 3*. Enako sem seveda storil tudi sam, vendar je moje igranje *Quaka 3* trajalo le slabo leto, saj sem bil ob tistem času za en mesec prisiljen prenehati z igranjem *Q3*. Ker sem imel preveč prostega časa, sem sklenil poskusiti tisti čas vedno bolj popularno igro *Counter-Strike*, ki pa me je tako prevzela, da sem odnehal s *Quakom*. V treh letih aktivnega igranja sem bil s svojim klanom Golden Section nenehno na vrhu slovenske scene – tako online, kot na lanih. Sedaj redno ne igram nobene igre, sodelujem pa pri več projektih.

PCF Kaj je Discharged?
Luniko **Discharged.org** (DCH) je najbolj obiskan spletni portal, namenjen slovenskim igralcem online iger. Zvesti obiskovalci in igralci tukaj najdejo skoraj vse, kar jih zanima.

Stalno spremljamo, kaj se dogaja v svetu večigralskih iger, in objavljamo dnevne novice. Prav tako se redno udeležujemo večjih slovenskih srečanj in tekmovanj v igrah ter za uporabnike naslednji dan objavimo zbirko fotografij, tako da lahko doživijo dogajanje tudi tisti, ki se dogodka niso mogli udeležiti. Pogosto spremljamo tudi večja svetovna tekmovanja v "e-gamingu" v obliki člankov in reportaž.

Najmočnejši del portala je skupnost slovenskih igralcev, ki deluje pretežno v obliki foruma (**forum.discharged.org**), ki je največji forum, namenjen spletnim igralcem v Sloveniji.

Dejansko med našimi uporabniki obstaja navidezna meja, saj se nekako delijo na igralce prvoosebnih strelskih iger, igralce MMO ter igralce strategij. Največ je igralcev strelskih, najmanj pa igralcev strategij. Najmočnejša in najštevilčnejša skupnost na forumu so igralci *Counter-Strika*, ki bi po prejšnji opredelitvi padli v prvo skupino. Poleg njih se tja štejejo še igralci *Dooma III*, *Quaka*, *Call of Duty* in *Battlefield*. Pri igrah MMO opažamo predvsem porast igralcev *World of Warcraft*, *EVE Online*, *Star Wars: Galaxies*, *Lineage II* in *Guild Wars*, igralci strategij pa večinoma igrajo *WarCraft*.

PCF Kako ste pričeli z Discharged?
BonD Pred štirimi leti, natančneje 23. septembra 2000, je bila otvoritev strani Discharged, ki pa je zdaj ne štejemo več za prvo stran DCH, saj je bila zelo okorna; stala je namreč na Arnesovem brezplačnem strežniku s 15Mb prostora, brez dinamičnih skript in lastne domene. Sprva je bilo mišljeno, da bi bil portal imenovan "Slovenska Quake 2 stran", vendar sva se potem s prijateljem, s katerim sva takrat začela s prvotno stranjo, odločila, da jo poimenujeva Discharged. (Tisti, ki niste igrali igre *QuakeWorld*, ne veste, od kod izvira to ime. Če si v *QW* z orožjem "Shaft", ki je izstreljevalo nekakšno elektriko, streljal v vodi, te je električen tok ubil in v konzoli se ti je izpisalo nekaj takšega kot "You've been discharged!")

Že decembra istega leta je bila registrirana domena Discharged.org in postavljena stran, ki jo danes štejemo kot prvo stran Discharged. Leto in pol kasneje smo stran prenovili, tako grafično, kot tudi programsko, vendar je bil še vedno bistveni del strani skupnost Quake. Šele mesec dni kasneje (v začetku avgusta 2001) smo odprli vrata tudi skupnosti *Counter-Strike*. Oktobra 2002 pa je luč dneva zagledala stran Discharged 3, ki je razen majhnih popravkov še vedno stran, kot jo gledate danes.

PCF Razloži svojo vizijo prihodnosti portala?
BonD Ker imam že dolgoletne izkušnje z online igranjem in strelskimi igrami, vem, da ima ta veja (v Sloveniji) velik potencial. Končno imamo tudi pri nas urejene razmere, kar zadeva dostop do interneta, saj lahko širokopasovno povezavo dobi že praktično vsak, kar je eden glavnih pogojev za igranje. Število uporabnikov na portalu Discharged je premo sorazmerno s porastom igralcev spletnih iger v Sloveniji in še vedno raste.

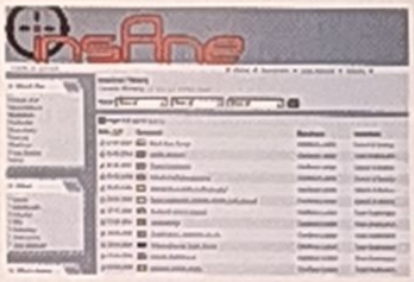
Verjamem, da bodo v prihodnosti e-igralci pri nas ciljna skupina prodajalcev pri prodaji računalniške opreme. Zanimiva za sponzorje so tudi razna tekmovanja, na katerih se znajde po 100 in več ljudi.

Discharged v prihodnosti vidim predvsem kot portal, ki bo zmožen igralcem ponuditi vse, kar iščejo in kar potrebujejo v zvezi z igranjem ter bo uspel zadovoljiti njihovim potrebam po druženju in tekmovanju. Kaže se tudi tendenca, da skupnosti različnih iger povežemo med seboj v eno samo skupnost, skupnost e-igralcev. Naša vizija je predvsem ne le mrtvo opazovati, temveč aktivno sodelovati in usmerjati ter graditi slovensko e-igralsko sceno, v ta namen pa se je ekipa portala že povezala z istomišleČimi na sceni, ki, prav tako kot mi, želijo pri nas povzdigniti nivo elektronskega športa.

INFO: Jasno, Discharged najdete na naslovu www.discharged.org, za vsa vprašanja o tem in onem ter tudi za posredovanje vrlih idej pa se polotite naslova degi@discharged.org.

Si-gamer o propadanju slovenskih plemen

Če niste prelene sorte, priporočamo jesensko večerno branje na portalu **www.si-gamer.net**, kjer se je igralec Treachery razpisal o tem, kaj je po njegovem krivo za propadanje klanov na zdaj že skorajda obubožani sceni *Counter-Strike*. Članek najdete jasno pod Knjižnico v meniju in pod Članki, opisuje pa le nekaj plemen, ki so tako ali drugače v preteklosti krojila usodo sebi in drugim na vrhu. Plemen kot so Golden Section, Futile in Insane Evolution ni več, igralci so bodisi prenehali z igranjem ali pa so svojo energijo preusmerili v druge igre, kot je *Call of Duty*.



insAne prislužili Euro Cup

Pisali smo že o tem, koliko klanov igra v jesenski sezoni odprtega prvenstva ali Open Cupa na **www.clanbase.com**, zdaj pa moramo omeniti, da se je enemu izmed slovenskih klanov uspelo prebiti še na višji nivo tekmovanja, na t.i. Euro Cup, ki se organizira le v izbranih igrah. Norci iz istoimenskega klana insAne so po kvalifikacijski tekmi za Euro Cup prišli do zadnjega prostega mesta v prestižnem tekmovanju – danski klan kapow! je pač moral priznati, da s Slovenci ne gre češenj zobati. JaKaZc, wesolc, Ravenous, foxoo, Beernf in Zver so pokazali, da še vedno sodijo med najboljše klane v Evropi, ki pokajo *Enemy Territory* in želimo jim seveda veliko uspeha v pokalu. **http://insane-clan.sloweb.net**

(SLOfaca) praznovala svoj jubilej

Jah, fantje so nekaj dni nazaj na **www.clanbase.com** odigrali svojo tristoto uradno dirko, kar jih postavlja v zavidljiv vrh aktivnosti na evropski sceni *Urban Terror*. Jubilej so proslavili z zmago nad švedskim klanom runDMC, obenem pa so praznovali tudi precej uspešen pomladno/poletni del tekmovanja v različnih pokalih. Pred kratkim so v prestižnem pokalu Q3A UrT CTF Sun Cup 2004 v boju za tretje mesto po razburljivi tekmi premagali belgijski klan NUTS, kar je nedvomno velik uspeh. Tekmovanja se je udeležila vsa svetovna elita, vključno z Američani. Uspeh bi lahko bil še večji, saj je (SLOfaca) dobila mesto v finalu tekmovanja po tistem, ko je zmagovalec polfinalne tekme, pleme ANN, kršil pravila. Klan (SLOfaca) je kljub temu mesto prepustil njim, klan ANN pa je v finalu kasneje zmagal. Lepa.

DVD MESECA

Shaun of the Dead

Regija 2 Universal Pictures

Najnekaj razjasnimo že na začetku. Še dolgo, preden so mu mali Hobiti prislužili vse mogoče oskarje, je Peter Jackson dokazal svojo genialnost z *Braindead* – zgodbo o mladem moškem, ki poskuša osvojiti punco, pri čemer ga ovirajo horde lačnih zombijev (na čelu z njegovo mamo). *Braindead* je bil neresno romantičen, huronsko smešen in verjetno tudi eden najbolj krvavih filmov vseh časov. *Shaun of the Dead* je neverjetno zabavna reinkarnacija istega podžanra in za razliko od ameriških filmov tipa *Scary Movie* kaže globoko razumevanje in spoštovanje do izvirnih filmov, po katerih se zgleduje; govorimo seveda o žanru filmov o zombijih, ki ga je izumil George A. Romero z *Night of the Living Dead* (1968).

Tridesetletni Shaun (Simon Pegg) je obtičal v dolgočasni, neperspektivni službi. Njegova punca je naveličana tega, da vsak večer preživita v lokalni gostilni, zato ga nekega dne zapusti, Shaun pa se po prekrokani noči odloči, da bo svoje življenje spravil v red. Edini problem je v tem, da so svet preplavile horde zombijev. In kako se spopadeš s peklom živih mrtvecev? Jasna stvar: pobašeš svoje prijatelje in jo mahneš v gostilno...

Grozljivka in komedija sta vsekakor žanra, ki ju je težko uspešno kombinirati (vsaj namerno), *Shaun of the Dead* pa to uspe do take mere, da bodo ob njegovem ogledu uživali tudi tisti, ki jim je za grozljivke običajno prav malo mar. Da bo mera polna, vsebuje DVD velikansko zbirko informativnih in nadvse zabavnih dodatkov. Kdo ve, morda se nas bodo v prihodnosti usmilili še s *From Dusk Till Shaun*?

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Underworld

Regija 2 Entertainment in Video

Če iščete film, poln mračnega, stripovskega vzdušja, vročičnih, stiliziranih akcijskih sekvenc po vzoru *The Matrix* in zgodbo, ki se utaplja v mitologiji, boste z *Underworld* zadeli v črno.

V senčah resničnega sveta že stoletja divja vojna med vampirji in volkodlaki, v tem času pa so vampirji doživeli nekakšno evolucijo, saj ne boste videli nobenih križev ali česna, pa tudi lesenih količkov ne. Nadomestile so jih pištole in drugo moderno orožje, kar ne bi bilo nujno slabo, če ne bi *Underworlda* v tem prehitel že *Blade*.

Nadnaravna različica zgodbe o Romeu in Juliji tako ne prinaša ničesar drugega kot fantastične posebne učinke (in Kate Beckingsale v oprijetem usnju), kar bo zadovoljilo le strastne ljubitelje Buffy in Tomb Raiderja.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

House of Sand and Fog

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Globoka in s čustvi nabita drama o ameriških sanjah, ki se izrodijo v nočno moro, je brez dvoma eden izmed najboljših filmov lanskega leta, ki ga je bilo, po pričakovanjih, nemogoče prodati večinskemu občinstvu.

Osamljeno, razočarano Kathy (Jennifer Connelly) zaradi birokratske napake po krivici deložirajo iz njene hiše, ki jo nato po nizki ceni na dražbi odkupi nekdanji polkovnik iranske vojske Behrani (Ben Kingsley). Takšna je uvertura v dolgo in grenko bitko za hišo, v kateri ni ne zmagovalcev ne poraženccev.

V napačnih rokah bi bil film kaj hitro zreduciran na klasično hollywoodsko zmešnjavo o boju med dobrim in zlim, tako pa subtilno raziskuje na tisoče stvari: od materializma, uspeha, izgube in predsodkov, ki vrejo pod površjem zahodne kulture v času po 11.septembru.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

dvd kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

Along Came Polly Regija 2

Če po vseh teh letih še morda niste opazili, Ben Stiller v vseh filmih (s častno izjemo The *Royal Tenenbaums*) igra natanko istega sramežljivega, prijaznega fanta, ki mu sreča pač ni naklonjena. Tokrat je zavarovalniški cenilec tveganj, ki ga žena na poročnem potovanju zapusti zaradi učitelja potapljanja. Razočaran se odloči, da bo odslej še bolj previden, dokler – ja, uganili ste - ne sreča Polly, ki ga potisne v svet divje salse, pikantne hrane in norih zabav. Ali jima bo uspelo?

✪✪✪✪✪

Cherry Falls Regija 2

V zaspanem mestecu Cherry Falls se pričnejo vrstiti skrivnostni umori najstnikov. Ljubitelji *Psycho* in *Friday the 13th* bodo sicer brez težav ugotovili, kdo je morilec že po dobre pol ure, kljub temu pa *Cherry Falls* ponuja zanimiv preobrat: končno smo dočakali grozljivko, ki si je drznila prekršiti nenapisano pravilo žanra, saj je tokrat namesto seksualno aktivnih najstnikov skupijo le tisti, ki so še nedolžni. Iznajdljivi dijaki hitro pogruntajo, da so postavljeni pred preprosto izbiro: seks ali smrt. Mi že vemo, kaj bi izbrali.

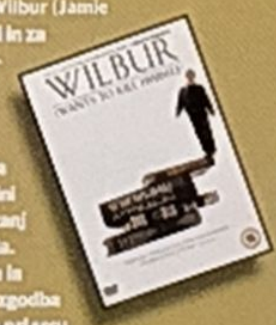
✪✪✪✪✪

Gothika Regija 2

Po privlačnem naslovu smo pričakovali, da bomo priča filmu, polnem bledih, zateženih najstnikov, ki so obiečeni v čudaške cunje, poslušajo Marylina Mansona in se pritožujejo, kako usran je ta svet. Nikli približno. *Gothika* poskuša biti psihološka srhljivka o lepi psihiatrinji (Hale Berry), ki se po bizarni prometni nesreči kot pacientka zbudi v bolnišnici, kjer je zaposlena. Kljub temu, da se na trenutke poigrava z nekaterimi zanimivimi idejami o moči in industriji psihiatrije, pa je zaradi lesenih likov, drugorazrednih idej in pomanjkanja vsake kredibilnosti že skoraj žaljiv za razum.

✪✪✪✪✪

Willbur Wants to Kill Himself Regija 2



Ja, kar verjemite naslovu: Wilbur (Jamie Sives) se resnično hoče ubiti in za dosego tega cilja je pripravljen poskusiti marsikaj, od skoka z mostu do goltanja tablet in tiščanja glave v plinsko pečico – vse zato, da bi lahko pozdravil Smrt. Edini problem je v tem, da Smrt zanj ne kaže nobenega zanimanja. Prisrčna mešanica tragedije in črne komedije je predvsem zgodba o ljubezni, po kateri vam bo pri srcu toplo, kot bi "gasperčka" zakurili.

✪✪✪✪✪

Najboljše s spleta

PC Format je svoje kvalitetoglede usmeril na obetavno področje v okolici Rač. Tukaj so rezultati metanja oči naokoli...

Za božjo voljo, bodite previdni pri rezanju torte!

NAGCI MESECA

NAKED WEDDING

www.users.bigpond.com/petesake/wedding.html

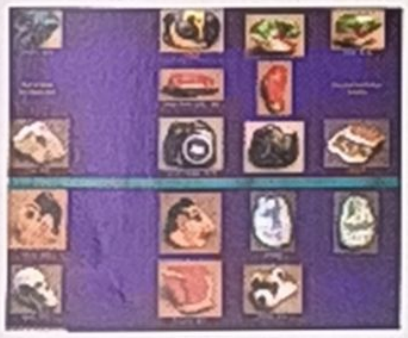
A ste bili prepričani, da naturalisti ne počno čisto ničesar, razen igranja odbojke in metanja frizbijev? No, pogosto igranje odbojke lahko vodi v to, da se moški nagec zaljubi v žensko nagico, včasih, ko gre vse po načrtih, pa se vse skupaj konča z golo poroko. A biti nudist ni le počitniška muha. Ne, biti nudist je življenjsko poslanstvo. Za Elizabeth McGinty in Petra Schuberta je bil nudizem osrednja tema poročne ceremonije. Poroka je opisana z zdravo dozo humorja kot "poroka brez klča", na strani pa je dokumentiran srečni dogodek med dvema najmanj oblečenima ljubimcema na spletu. Želimo jima vso srečo.

KAMENJE MESECA

ROCKS FOR ALL PAGES

www.surfwiz.com/paintedrocks.htm

Junak interneta, George Witham, je ohranil otroško navado iskanja kamnov, ki izgledajo kot živali, če jih pogledaš pod določenim kotom in škilš vanje, vse skupaj pa je popeljal na čisto nov nivo. Njegove zanimive in natančne poslikave pretvarjajo granit v grandioznost, nato pa



Svetleči lak je idealen za oči in noske živali, pravi George.

dečko iznajdljivo zaračuna še od 12 do 33 tisočakov za svoje delo. 20 jurjev za kamen. Tip je fantastičen. Slava mu.

SRČKANOST MESECA

ORISINAL

www.ferryhalim.com/orisinal/

Orisinal je online projekt umetnika Ferryja Halima, gre pa za zbirko iger v Flashu. Že vas slišimo tarnati: "Oh, ne, ne še več iger v Flashu!" A bi prosim utihnili in vsaj prebrali do konca? Te igre so namreč prav dobre. A mislite, da bi jih omenjali, če ne bi bile? Namesto običajnih mačk v mikrovalovnih pečicah ali česa podobno neokusnega, boste v teh igrah trenirali v plemeniti umetnosti Srčkanega. Vsaka igra je ljubko, pastelno veselje, po eni strani prijetno pomirjujoče, po drugi pa čisto noro.

Odločite se za odbijanje zvezdic na

V *Bum Bum Koala* morate pomagati koali pri bežanju pred polži.

Avtorska patrulja

Z uporabo vašega PC-ja za snemanje glasbe pomagate ustvarjati monopole, da se kar bliska, ugotavljajo PCFormatovi vohuni.

In potem so bili štirje. Nič več si ne moremo privoščiti, da bi glavnim igralcem v globalni glasbeni industriji tako nonšalatno rekli kar "velika peterica". Tako Evropska unija, kot tudi Ameriška trgovinska komisija sta dali Sonyju in BMG-ju zeleno luč za združevanje brez omejitev. Trenutno pet podjetij (BMG, Sony, Warner, Universal in EMI) nadzoruje 80 odstotkov svetovnega glasbenega trga. S to novo združitvijo bo nastala "še večja četverica", ki bo svojo vladavino na glasbenem trgu samo še razširila.

Začetni dvomi EU in Ameriške trgovinske komisije so, kot je videti, kar naenkrat izpuhteli, saj trgovinska komisija poroča, da "izgleda, da ne bo potreben nikakršen poseg s strani komisije". EU je podobno skrivnostno zavila s prvotne poti. Lastna vprašanja o cenah CD-jev in možnosti izbire so izginile, kakor hitro so se začele preiskave, vsa vprašanja, ki jih je EU sama zastavljala, pa je kar naenkrat označila kot "neosnovana".

Zanimiva izbira besed in še bolj zanimivo obnašanje. Pred samo štirimi leti le Ameriška trgovinska komisija zalotila Veliko Peterico, kako se poigrava s cenami CD-jev po Ameriki. Sodeč po besedah same komisije je "komisija enoglasno potrdila, da obstaja sum, da je pet največjih distributerjev posnete glasbe sklepalo dogovore, s katerimi je bila kršena protitrustovska zakonodaja".

"REDUKCIJA S PETIH NA ŠTIRI BI NAJ POVZROČILA ŠKODO MANJŠINI NEODVISNIH DISTRIBUTERJEV GLASBE"

A pomembno je odpuščati in pozabljati, kajne? A kaj se sploh dogaja? Saj ne boste verjeli, a je vse skupaj vaša krivda. Da, vaša. Vrzite žalostno oko v smeri svojih umazanih čevljev in se vljudno opravičite. Glede na to, da Universal že nadzoruje več kot četrtino celotne glasbene industrije, sta se Sony in BMG preprosto morala združiti. "Nastanek Sony BMG je primeren in nujen odgovor na trenutno stanje na trgu." In kaj je vzrok za takšno stanje? Pirati! Nikar ne skrivajte svoje lesene noge in črne zastave...

Še enkrat čarobna fraza "nelegalna izmenjava datotek" divje prhuta naokoli, kljub temu, da cela serija poročil in raziskav potrjuje, da izmenjava datotek sploh nima otipljivega vpliva na prodajo glasbenih CD-jev in da je industriji popolnoma spodletelo dokazati nasprotno.

Redukcija s Petih na Štiri bi naj povzročila neverjetno škodo manjšini neodvisnih distributerjev glasbe. Kot pravi Independent Music Companies Association Impala: "Če se dve veliki podjetji odločita za združitev ali skupen nastop na trgu, se poveča tudi nadzor, ki ga ima to podjetje ali skupina na trgu – in s tem se zmanjša možnost poštene konkurence."

A na srečo sta nam EU in ATK zagotovila, da so naše skrbi "neosnovane". No, potem pa je menda vse v redu.

ljubkem mehurčku ali za pomoč koali pri bežanju pred požbi, in ta teden boste gotovo nekam zamudili.

DIETA MESECA

INTERNATIONAL FEDERATION OF COMPETITIVE EATING

www.ifoce.com/

Dobro vemo, kaj vas zadnje čase tako skrbi: vsa tista tekmovanja v goltanju hrane. Kdo jih regulira, kaj? A to počno kar brez vsakega nadzora? Eh... ne. Pomirite se. Imamo odgovor. IFOCE je nadzorni organ, ki se skriva za vsem tem nažira njem in zagotavlja, da je ta "šport" varen in da se promovira s primerno dozo redne prebave. ŠPORT? Kdo bi si mislil. Do danes smo bili prepričani, da smo ničvredne zgube, ki ne počnemo drugega, kot da čepimo za računalniki in tlačimo vase vse prevelike količine hrane, zdaj pa izvemo, da smo prav športni... Super. Bo kar čas za kak lahek trening. Kdo je za porcijo marelicnih cmokov? A da še niso kuhani? Preveč gfdgfdgfdggfgd fgdfgfdgfgnaporno. Kje je telefon, da naročimo pizzo?

Česa vsega še ne boš stlačil vase?

Zelo efemera

Kratkotrajne ideje na papirju. Da.

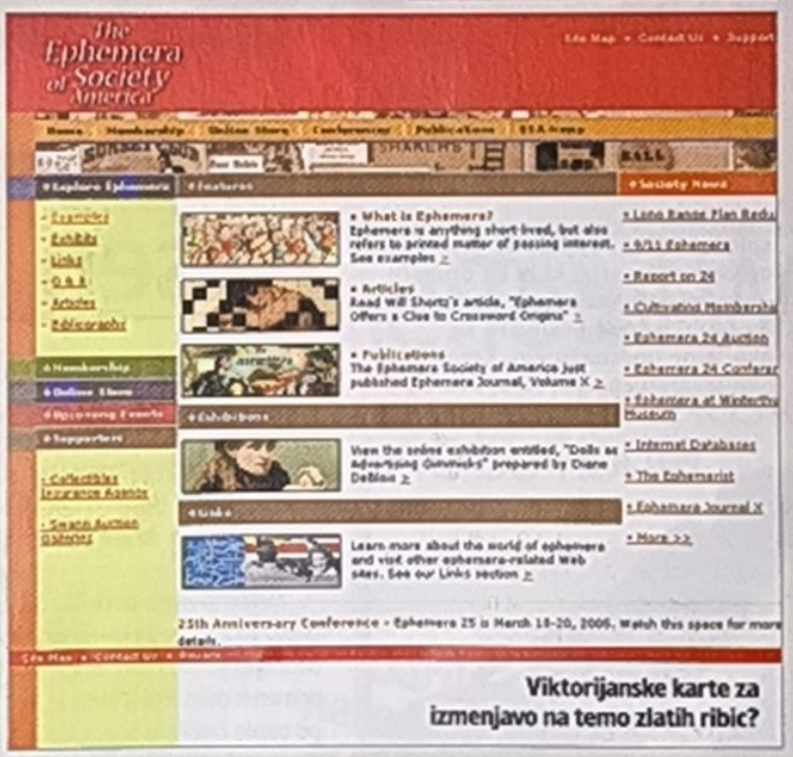
NEKAJ MESECA

Efemera je muha enodnevni-ca, nekaj, kar hitro mine, pojasnjuje ESA, ta stran pa je namenjena proslavljanju tiskanih stvari, pa naj gre za popolnoma neznane japonske karte za izmenjavo iz leta 1876 ali "čebelice" oziroma nagrade, ki jih učenci dobijo od učiteljev, kadar se jim kaj posebno povelikopotrebi. Če je stvar redka in se trenutno ne proizvaja, bo zanimala radovedneže iz ESA.

Ta stran pa ni nekaj novega, saj gre za online dnevnik, ki obstaja že kar nekaj časa in je dobesedno zasut s članki o najrazličnejših stvareh z najrazličnejših zornih kotov. Posebej zanimiva je diskusija, če je efemera mogoče odgovorna za nastanek križank. Našli boste celo članek o darilcih za valentinovo, skupaj z vzorci razglednic iz 18. stoletja.

Če povzamemo, se ne moremo spomniti niti ene spletne strani, ki bi bila bolj vredna vaše pozor... Aaaaahhhh, a ste že videli novo risanko na Weebls' Stuff?

www.ephemerasociety.org



Viktorijanske karte za izmenjavo na temo zlatih ribic?

POGLED V PRETEKLOST...

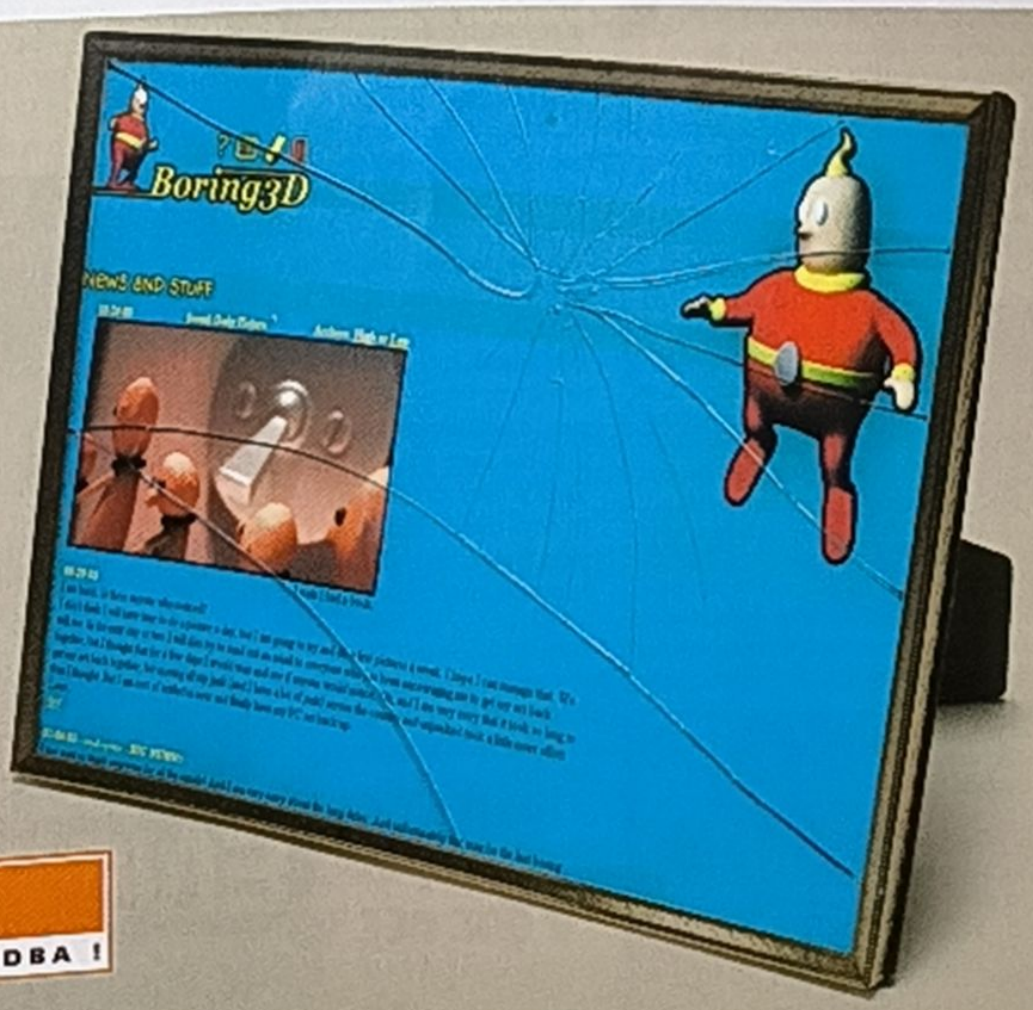
Slavne strani, ki jih ni več med nami

BORING 3D

www.boring3d.com

Mogoče je avtor ustvaril stran, da bi obstajala eno samo leto, a zato ni dejstvo, da "t1t4" ne ustvarja več svojih dnevnih 3D slik, nič manj žalostno. Stran je poimenovana po mestu, v katerem avtor živi (Boring, Maryland), ustvarjena pa je bila kot vaja v strokovni ustvarjalnosti, ki ji očitno ni bilo usojeno preživeti umetnikove selitve na drug konec Združenih držav.

Vse, kar je ostalo od te strani, pa je za eno leto najboljših, najbolj smešnih in rahlo melanholičnih slik v visoki ločljivosti, ki jih boste v petih sekundah po obisku strani že nastavljali kot ozadje za namizje. Vsaka slika ima celo komentarček, ki samo doprinese k vzdušju. Počivaj v miru, Boring3D...



www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Fwd >> Fwd

Barbara Banovič ugotavlja, da je mati narava prav brihtne sorte in ponuja inovativne možnosti za človeške užitke. Ne verjamete? Oglejte si dokazni material...

Na drevju, grmovju in drugih uporabnih rastlinah rastejo še bolj uporabni plodovi, ki lahko splošni ženski populaciji prihranijo ogromno denarja, ki bi ga drugače uporabile za nakup različnih "veselih" pripomočkov. Pa še okolja ne onesnažujejo. Ker smo okoljevarstveno zavedni. Da.

Za osamljene ženske duše in za dekleta v trenutkih "ko potrebujete več", obstajajo bolj stacionarni pripomočki, ki bi za prenos v spalnico zahtevali šest vlačilcev in hordo sužnjev. Kar je seveda nekoliko nerodno in malce preveč očitno. Res pa je, da kak sprehod nikoli ne škodi.

Narava pa je poskrbela tudi za moško populacijo. Gre za brezplačno, ekološko sprejemljivo in popolnoma reciklažno rešitev za vse osamljene moške duše. Ne pozabite na motorno žago, če boste to dekletce želeli peljati domov.

Da, mati narava je inovativna, darežljiva in izvirna. Včasih...

Mraz vs. Podivjana horda

Basen

IZZOVITE MRAZA

Odpravite se na *PCF* forum **www.pcformat.slo.net/forum** in postavite Gregorju izziv, ki mu bo zašibil kolena.

Ta mesec se počutim posebej fit, zato sem se odločil premikastiti več izzivalcev hkrati. Držite se, prosite za milost, bojte se – to je Basen o Ovci in komarju in napolitanki. Evo, že gre, hitro berite, da vam ne uide.

Nekoč je živela **ovca**, ki so ji vsi pravili Ovca. Tudi kadar se je ostrigla in je bila bolj podobna golemu psu. Bila je pač klasičen primerek ovce. Edina stvar, ki jo je razlikovala od ostale črede, je bila ta, da je bila alergična na **cvetni prah**. Vsako pomlad je dobila **modrice** po celem telesu, volna pa se ji je postavljala pokonci in frfrala, kot da bi jo streslo vseh 220 voltov **elektrike**. Ko se je te pomladi spet gledala v **ogledalo** in obupavala nad svojim videzom, je mimo pribrenčal **komar**. Prišel je iz smeri mesta in vsem je frajersko razlagal, da je peljal **ratrak** na servis, v resnici pa je šel po kremo za svoje **hemoroide**. "Serbus, Ovca, kaj te spet prah j...?" Ovca je pokimala: "Ja, pomagaj mi, Fedja." Komarju je bilo namreč ime Fedja in je bil znan kot frajer, ki vse zna. Baje je nekoč neki kobilici celo naredil **lobotomijo** samo s **paličnim mešalnikom**. Ampak to so bile samo govorice. "**Joga** pomaga, stara," je rekel komar in se začel zvijati, kot da ne bi imel hrbtenice. No, v bistvu je tudi zares ni imel. "Tega jaz ne born zmogla," je žalostno zablejala Ovca. "Ni panike, bomo našli sekundarno rešitev," je rekel komar in zraven zabrenčal od sreče, ker mu je uspelo uporabiti besedo, ki jo je nekoč prebral v **slovarju**, s katerim so ga hoteli prilepiti na steno. "Skuhaj si **golaž** in ga pojej, to pomaga." "Golaž? Reees? Iz česa pa se skuha golaž?" Fedja se je popraskal po rilcu. "Iz **žajblja**... in... in... **napolitank**." Ovca je res ubogala komarja, si skuhala golaž in ga tudi pojedla. Ne boste verjeli, pomagal ji je. Nikoli več ni trpela zaradi alergije na cvetni prah – zaradi prevelikih količin sladkorja in ostalega sranja, ki je v napolitankah, jo je **infarkt**. In nauk? Če vidiš komarja s hemoroidi, ga zalepi na steno, drugače te bo infarkt.

Tokratni padli izzivalci so bili DjVirus, MaHe, ElChupacabra, Rovtar, Algamonster, Inti, Twin, Napajalnik in progre2. Slava jim.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformat slo.net/forum**.

RTV SLO ukinja večerno risanko!!!
ob teh risankah sem odraščal! "BIIIP" jim materina..lepo se spomnim da ko sem bil mali sem mami tečnaro a morem pogledat še rianke pred dnevnikom in pol komaj lahko grem spat...mater ej..
Avtor: m&m

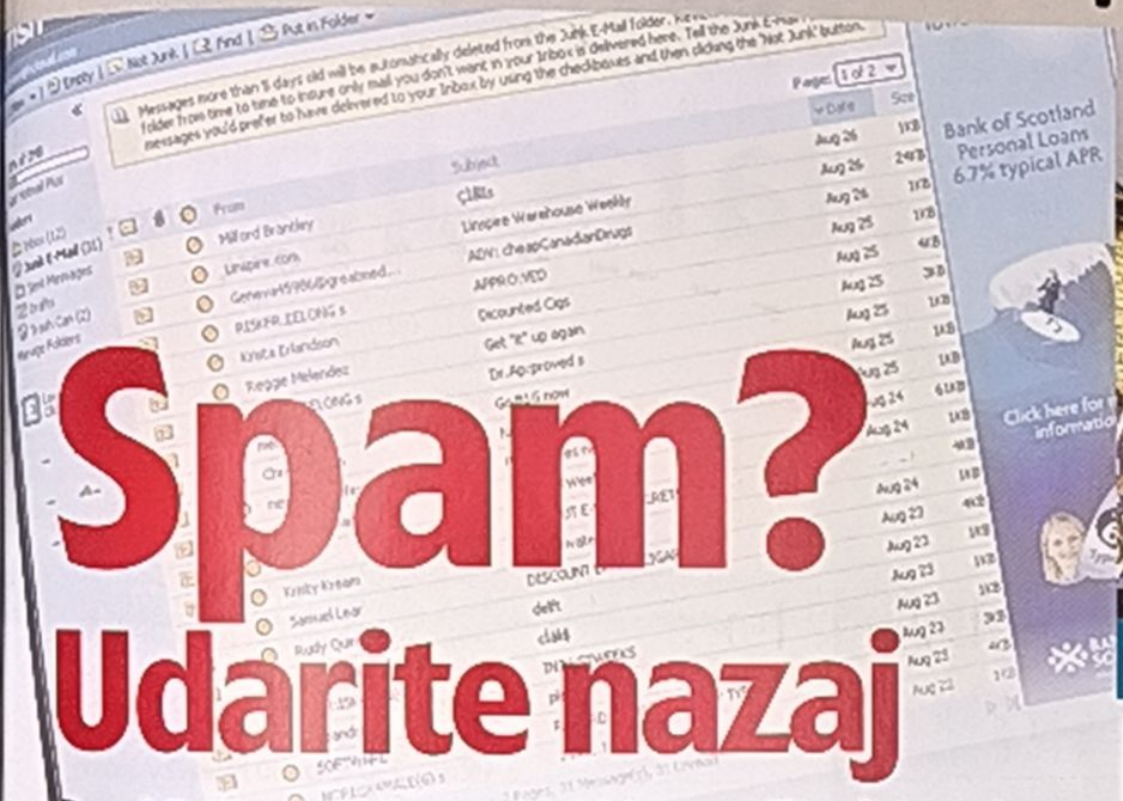
Brodolom
Zgodi se brodolom v katerem preživita samo Janez in Claudia Schiffer.
Rešita se na otok, ko končno prideta k sebi sta malo zadržana, čez nekaj dni se že pogovarjata. Ko se malo bolj zbližata, postaneta intimna, in ko njuna intima traja kakih 14 dni, postane Janez slabe volje. Poseda po obali, gleda v daljavo, odklanja njeno tolažbo. Ko pa Claudia le vztraja s svojo pomočjo, pa se ji Janez le zaupa. Obleče jo v moško obleko, ji poveže cilinder na glavo, ji nariše brke, in ko jo objame ji reče: "Stari, že 14 dni poriavm Claudio Schiffer pa nimam komu povedat."
Avtor: kostolomac

RTV SLO ukinja večerno risanko!!!
tko se ne govori z osebo, k ti prinaša toliko veselja ob branju ipd! Ne moš reč gospodični da štora. Sej tut ne pripusal. Ali pač!!
Avtor: SnOwMaN

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Naslednji mesec + PCFormat

V PRODAJI 1. NOVEMBRA



Spam? Udarite nazaj

Povohljali smo, kako poteka bitka za rešitev interneta pred poplavo neželene pošte in kako spamu za vekomaj preprečiti pot do poštnega nabiralnika.

OPIS!

Rome: Total War

Navala fantastičnih naslovov še zlepa ne bo konec.

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Darilo naročnikom KNJIGA
100 novih računalniških zvijač
+brezplačna revija
+poster

PCFormat vam prinaša

- >> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
- >> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
- >> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
- >> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **knjigo *100 novih računalniških zvijač*** založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite Janjo

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 300 1

ANDREJ BELINA

Kekec inu Rožle spoznavata računalnik

Nekje na idilični planoti, ob planinski koči.

Kekec: Ti Rožle... ti si en tak izobražen človek, jaz pa samo reven pastirček. Pravkar sem kupil nov računalnik, pa bi ga rad sestavil, priklopil in ga malo preizkusil. Bi mi pomagal?
Rožle: Seveda Kekec, prav rade volje ti priskočim na pomoč.

Kekec: Najlepša hvala, Rožle. Kako bova torej začela z delom?
Rožle: Najprej priklopi osnovno ploščo na ATX 450W napajalno enoto in vse skupaj vgradi v ohišje.

Kekec: Hmmm, a? Aha, vidim napisano na škatli... prav... sem naredil in zdaj?
Rožle: Sedaj pa priključi Navico X3500 TV in/out v tvoja standardna 66MHz 132-nožična pospešena grafična vrata in priklopi tri-nožični +/-5V napajalni priključek na ekstenzor hladilnika.

Kekec: A? Errr... Aha... Ok... Sem naredil to.
Rožle: Vidiš, kako je enostavno. Sedaj pa namesti svoj 60ns 32-bitni neparitetni osem-čipni 72-pinski EDO pomnilniški modul z naključnim dostopom velikosti 256 megabajtov v standardno režo za pomnilnik, pri čemer poskrbi da sta oznaki za usmerjenost začetne nožice umerjeni.

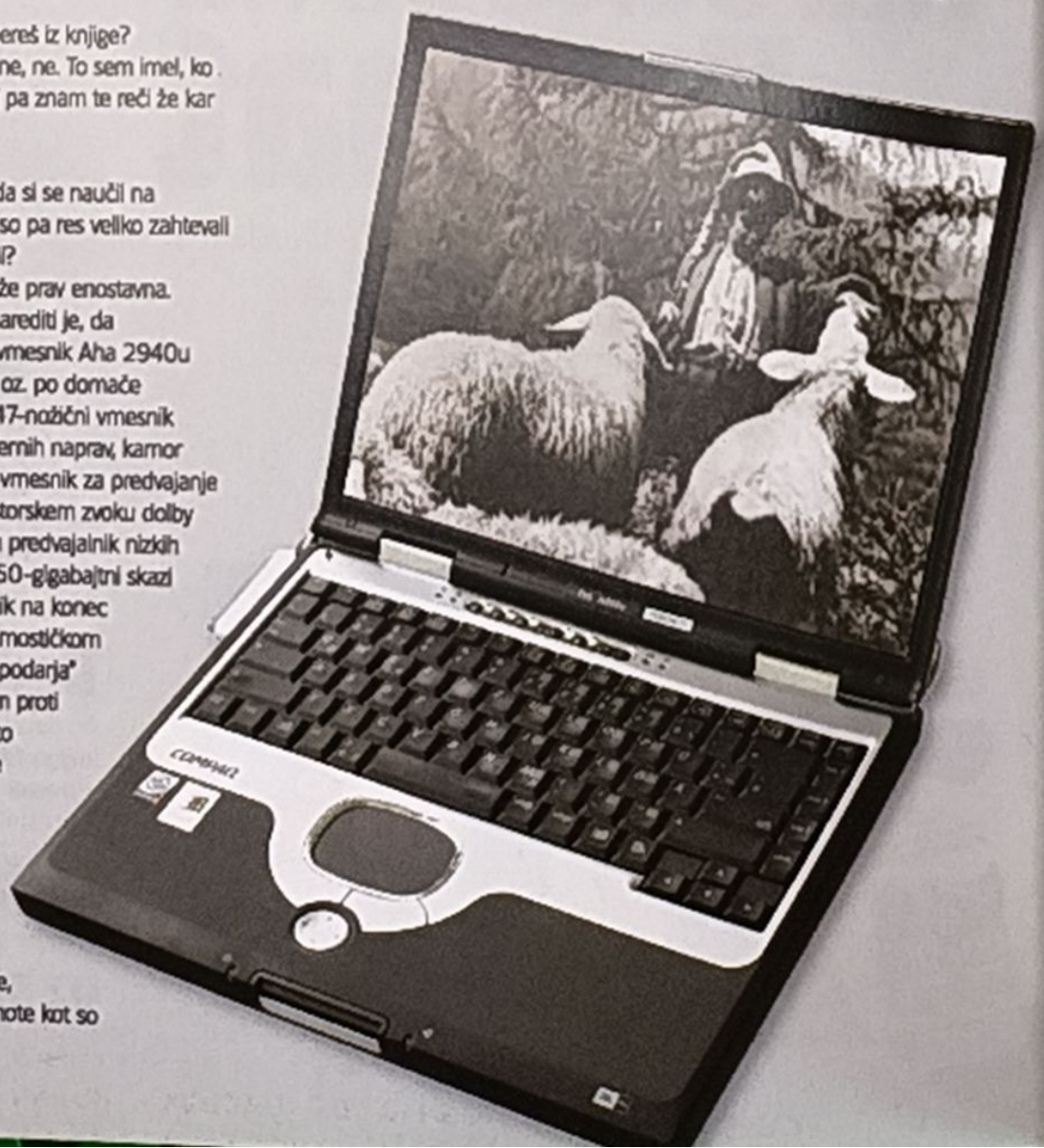
Kekec: Hmmmm, a to je tista mala stvar, na kateri piše RAM?
Rožle: Natanko tako. Tristo kosmatih, midva napredujeva. Ta knjiga za telebajske je prav koristna stvar. Da vidimo, kaj nama bo svetovala v prihodnje.

Kekec: A ti te reči bereš iz knjige?
Rožle: Khm, khm... ne, ne. To sem imel, ko sem še študiral, zdaj pa znam te reči že kar na pamet.

Kekec: Celo knjigo da si se naučil na pamet? Tam na šoli so pa res veliko zahtevali od vas. Kaj torej sledi?
Rožle: Zdaj je stvar že prav enostavna. Vse kar morava še narediti je, da priključiva sistemski vmesnik Aha 2940u za male računalnike oz. po domače skazi na standardni 47-nožični vmesnik za povezovanje perifernih naprav, kamor priključiš tudi zvočni vmesnik za predvajanje avdio signalov v prostorskem zvoku dolby na pet satelitov in en predvajalnik nizkih frekvenc, namestiš 150-gigabajtni skazi podatkovni skladiščnik na konec priključnega kabla z mostičkom nastavljenim na "gospodarja" ter kablom obrnjenim proti nožicam 1-2. Ko bo to narejeno, vgradiva še ta poceni dvoslojni zapisovalnik DVD-jev za digitalni video na krmilnik inteligentne oziroma integrirane pogonske elektronike, priključiva vhodne enote kot so miška, tipkovnica v polnem razponu ameriške standardne kode za informacijsko izmenjavo transformirano v tabelo csz/čšž, priključiva mrežni kabel za lokalna območja, da boš lahko brskal po internetu na hladne noči, izkoristiva tvoja univerzalna serijska vodila za priklop izhodnih naprav kot so ta tvoj 1440dpi črnilni tiskalnik in vhodno napravo za preslikavo slik, 320x240 dpi kamero za priklop na taisti vmesnik, priključiva ekran na tvoj priključek, ki bi z malo sreče znal biti tudi izenačen s priključno enoto RS-323 ter dodava za konec še napajanje iz standardne vtičnice, 230 voltov, 50 herzov, z vključeno funkcijo GND za lažje varovanje zdravja in življenja tvoje drobnice.

Kekec: Err... aha. No, Rožle, takole bom rekel – mislim, da bom šel kar ovčice past, kajti ugotavljam, da to ni zame. Adijo, Rožle, hvala za pomoč.

Tako. Iz te poučne anekdote je moč spoznati, kako hitro se lahko stvari zakomplicirajo. In v svetu računalništva se to zelo rado hitro zgodi.



Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

17" LCD monitor NEOVO
F-417

89.990 sit

- ločljivost 1280*1024
- kontrast 450:1
- svetilnost 260 cd/m2
- odzivni čas 16 ms
- garancija 3 leta

15" LCD monitor NEOVO
F-415

69.990 sit

- ločljivost 1024*768
- kontrast 400:1
- svetilnost 250 cd/m2
- odzivni čas 25 ms
- garancija 3 leta

Optična bluetooth miška LOGITECH
MX 900

17.990 sit

- brezžična optična miška
- Bluetooth povezava
- domet do 10 m
- natančen MX optični senzor
- bluetooth zbirka je hkrati tudi polnilec in univerzalna dostopna točka za ostale bluetooth naprave
- 5 letna garancija

Laserski tiskalnik MINOLTA
PAGE PRO 1300W

29.890 sit

- hitrost tiskanja 16 strani / min
- ločljivost: 1200 x 1200
- pomnilnik 8 MB
- vmesnik: paralelni, USB

Prenosni računalnik PRESTIGIO
NOBILE 157

369.990 sit

- procesor Intel Pentium-M Centrino 1.6 GHz Dothan, 2 MB cache
- pomnilnik 512 MB DDR; trdi disk 60 GB, 5400 obratov/min
- grafična kartica ATI Radeon 9600 Mobility 64 MB, tv-out
- zaslon 15.1" TFT 1400 x 1050
- DVD+RW zapisovalna enota
- modem 56k, IR, Fire Wire, USB 2.0, LAN 10/100 MBit, WLAN 54 Mbit
- čitalec kartic SD, MMC, MS
- masa 2,68 kg; garancija 2 leti

darilo: brezžična optična miška Canyon

DVD zapisovalnik NEC
ND 3500A

23.990 sit

- trenutno najhitrejši dvoplastni DVD zapisovalnik
- DVD±R 16x/ DVD+R9 4x (dvoplastno)
- DVD±RW 4x/ CD±R 48/24/48x

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 546 44 60**
Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 21 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 20**
Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

SARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD www.bof.si

www.pcplus.si

DARILO!!! *Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:*

- *s 5 licenčnimi IGRAMI*
- *pisarniškim paketom* OpenOffice.org
- *operacijskim sistemom* Linux
- PINNACLE *preizkusnimi programi*

PC plus®

PCplus PRIVILEGE servis

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer (TV Tuner)	m@gic (TV Tuner)	Dream m@chine (TV Tuner)
Procesor:	Intel® Celeron® 2.6 GHz	AMD Sempron 2600+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz HT	AMD Sempron 2800+	AMD Athlon XP 3000+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz HT
Osnovna plošča:	Asus P4SP-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4SP-MX	Asus A7V8X/X	Asus A7N8X/X	Asus P4P800/GD
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	512MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	---	---	---	---		---
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x
Grafika:	integrirana + AGP reža	integr. GeForce4 MX + AGP reža	integrirana grafika + AGP reža	Radeon 9600SE 128MB DDR TVO DVI	GeForce FX5700 256MB, TVO, DVI	Radeon 9800SE 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	Multimedijska tipkovnica	PcPlus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	PCplus tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki flat 160W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	96.900,-	**105.900,-**	**154.900,-**	**159.900,-**	**209.900,-**	**234.900,-**

NORA CENA

e-yama 17NE1-S
Ločljivost: 1280x1024
Svetilnost: 370cd/qm
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2 x 2,5W
94.990,-

SUPER CENA

NEC Accusync 91VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki
129.900,-

SUPER CENA

NEC VT 46
LCD tehnologija, Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrast: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec, zvočnik,
Torbica, teža: 2.9 kg
249.900,-

mp3/CD radiokasetofón — **SUPER CENA**

Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3,
radiokasetofon
BOOMBOX oblika, X-Bass
funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

mp3 predvajalnik — **SUPER CENA**

AUDIO STENO BP300
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in
diktafon, osvetljen LCD
prikazovalnik, slušalke, equalizer
21.900,-

iiyama

Vision Master 1451 (19")
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

Vision Master 454 (19")
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-

Vision Master PRO 513 (22")
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24mm
159.900,-

ProLite E430-W (17")
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264 mm
Svetilnost: 250cd/m
Kontrast: 450:1
104.900,-

ProLite E481S-B (19")
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294 mm
Svetilnost: 250cd/m
Kontrast: 400:1
Zvočniki, DVI-D
159.900,-

NEC

NEC Versa M340 Pentium M
Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
299.900,-

NEC Versa M340 Celeron M
Intel® Celeron® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 32MB, 4x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
269.900,-

Hansol

Hansol 730E - Novita
Velikost pike: 0,28mm
Največja ločljivost: 1280x1024
Opt. ločljivost: 1024x768
28.900,-

NEC/MITSUBISHI

Accusync 71VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
99.900,-

MultiSync 1960NXi
Ločljivost: 1280x1024
Kontrast: 500:1
Svetilnost: 225cd/m²
analog, DVI-D
189.900,-

Multisync 2060NX
Ločljivost: 1600x1200
Kontrast: 600:1
Svetilnost: 250cd/m²
analog, DVI-D
319.900,-

LCD 3000
Ločljivost: 1280x768 / 60 Hz
Velikost pike: 0,50 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250cd/m²
DVI, RGB, BNC, S-video
799.900,-

Diamond plus 93SB
Velikost pike: 0,25-0,27mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
69.900,-

Diamond plus 230SB
Velikost pike: 0,24mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
179.900,-

Novo! www.pcplus.si
računalniška e-trgovina

DVD DivX Bellagio
Predvaja: DVD, DivX, XviD, VCD, SCVD, PhotoCD
Priključki: Coaxial-Digital, SCART, S-Video izhod, Composite Video izhod
nadgradljiv firmware
...ro SCART kabel, daljinski upravljalec
Redna cena 3.900,00 SIT
Internet cena
Preverite
Nakup

Najbolj ugodno TA HIP!

Belinea

Belinea model 10 15 36 (15")
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki
79.900,-

Belinea model 10 30 26 (17")
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
27.900,-

Belinea model 10 30 75 (17" DynaFlat)
DynaFlat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
30.900,-

Belinea model 10 60 75 (19")
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
39.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 936
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Centri Interspar
Katalog Quelle

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si